PS3年度超大作《最终幻想13》最终回报道!
震撼价 6.99
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
VOL.265
人气特报!重磅大作全新情报揭秘
最终幻想13
生化5剪辑版
迷失恶梦与绝望奔逃，两款DLC大公开
演绎生化5前传和隐藏在背后的故事
『特别策划』游戏大杯具!
解读近年爆死游戏现象
『实用特辑』
一起迈入高清游戏时代
HD电视知识大普及与选购指南
无双报道
超级街头霸王4
真三国无双 联合突击2
鬼屋/圣恩传说
克罗罗RPG-骑士、武士、传说的海贼
勇者斗恶龙6/四狂神战记
电软视点!全新角度带你认识游戏业的雷人事件
美厂和日厂的十大不同点
光芒万丈的"太阳族"、燃烧的热血汉子
天价行货PS2发售，巴西游戏市场掠影
360在日本的倒霉现状
趣味漫画
我和魔女有个约会
另类姐姐的快乐一天
彻底攻略!两大游戏系列剧情上演全新大冲击!
生化危机 黑暗编年史
系列前篇《伞公司历代记》最新作，完全攻略与隐藏要素全公布!!
雷顿教授与魔神之笛
精彩故事中穿插的各类迷题，等待着聪明的玩家去逐一破解!
2009年12月上 总第265期
ISSN 1006-5032
23>
9 771006 503000

随着发售日的逐渐逼近，FF13的相关情报也越来越多，越来越详细。这次将为大家重点介绍一下，系统中关于装备方面的升级和改造。游戏中人物的属性被大大简化，只有HP、物理攻击和魔法攻击这三种，并且没有人物等级的概念，要想提高攻击力，除了升级水晶石之外，就只有依靠武器和饰品了。本作中各人物使用的武器都是固定的，共有6种武器出现在游戏中，武器不能混杂、交互使用，在战斗中、日常中的武器形态是不同的，也就是说，武器会随着处境的不同而改变形态。可以通过素材来对武器进行强化改造。武器有等级之分，通过改造可以提高武器的等级。饰品方面拥有多种属性，可以提高使用者的作战能力，除此以外还可以分解作为改造素材使用。

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII

"茧"是漂浮于天空中的神圣领域一样的存在，"圣府军"是"茧"中的管理者，他们利用神一样的存在"法尔希"创造的高科技文明来统治"茧"中的人类。"圣府军"对位于下界的"脉冲"大地充满了厌恶，"脉冲"中也同样有"法尔希"的存在，而在"茧"中生活的居民总会受到"脉冲"法尔希的召唤，被选中的人身上浮现"印记"。浮现"印记"的无辜人会受到"圣府军"的流放。"脉冲"法尔希通过"幻视"来传达任务给"印记者"，被选中的人只有两条路可走，在一定的时间限制内完成任务，变成永恒的"水晶"，任务失败则会变成怪物一样的"尸骸"。"尸骸"将会失去人的一切特征，不仅外形发生变化，也会失去作为人形时的思想。几名显露"印记"的年轻人，心中怀着对以前平静生活的留恋，为了解开谜团，为了心爱的人，开始与命运展开激烈的抗争…… □文/蔬菜汁

PS3 / X360	本刊译名：最终幻想13		2009年12月17日	
	RPG	SQUARE-ENIX	9240日元	日版
	BD/DVD	1人	720p	12岁以上

水晶或尸骸

也许命运可以改变 向绝望发起挑战！

即使不能避免 也绝不放弃

辽阔的脉冲中遍布各种各样的怪物

冥碑化的尸骸触目惊心 寄托着生时的怨念

“露希”是被选中完成使命的人类，在期限内如果没有完成任务的话，就会变成“尸骸”，在“脉冲”中也有冥碑化的“尸骸”存在着，通过这些“尸骸”可以接到任务，完成任务可以获得奖励（包括素材、称号等）。

危险隐藏在不经意的瞬间

由于是开放式遇敌，所以玩家在选择开始战斗前一定要看清四周，因为有的怪物会将自己伪装起来，潜伏在周围。万一不小心引到很多敌人的话，在战斗中就会与它们同时作战，这样会大大增加战斗的难度。

召唤兽分为战斗形态和骑乘模式两种不同形态；就连武器，在战斗时和角色行走时样子也不同。

改造系统令武器光芒四射！

通过改造让武器的外形发生变化，这种理念曾经在FFX中出现过，本作充分继承了这一普遍获得好评的系统理念。这次的人物状态一栏中没有了传统RPG中的属性，如“力量”、“速度”等等，对历来繁杂的人物属性做了简化处理，游戏中的角色只具有HP、物理攻击和魔法攻击这三项属性，在战斗中决定给予敌人伤害多少的，除了人物的原始属性以外，还有武器和饰品的性能。

与以往传统RPG明显不同的是，本作取消了人物的升级系统，主要通过对人物的水晶石进行强化，以提升能力，用于强化水晶石的点数可通过战斗获取。因为没有了等级提升，武器和道具的作用也就更加重要，我方使用的武器主要有6种，使用素材可以对武器进行改造。

百变武器绽放迷人魅力！

使用道具素材对武器做了强化改造处理以后，不仅可以使其在战斗中更显威力，而且还会对武器的外形产生影响。注意看上图中斯诺最初使用的枪刃，改造后变成了右图中的样子，前端的剑刃明显发生了变化，与之前的剑形相比更像是菜刀的样子。

主角武器情报大公开 强化改造更显威力！

以雷霆为首的6位主人公所使用的武器都已经完全明了，雷霆使用可以变成枪的剑、霍普使用飞镖、赛兹使用两把短枪、香草使用鱼竿、斯诺的武器是外衣、云芳的武器是双头长枪。可以使用道具对武器进行强化改造。每个角色的武器都是固定的，不可互相交换使用。不过随着强化改造的实施，武器的外形会发生变化。

素材总数超过100种，令武器改造充满乐趣！

↑在武器改造的菜单选项中，选择需要使用的素材后，还可以决定使用的数量，改造成功后，武器的等级会自动提升，不过受到素材使用量的影响，如图，消耗1块液晶块使武器得到100经验，3块则得到300经验。

←在列表中选择素材进行改造，每种素材都附有独特的属性。

素材入手方法各不同 偷盗也是必要手段！

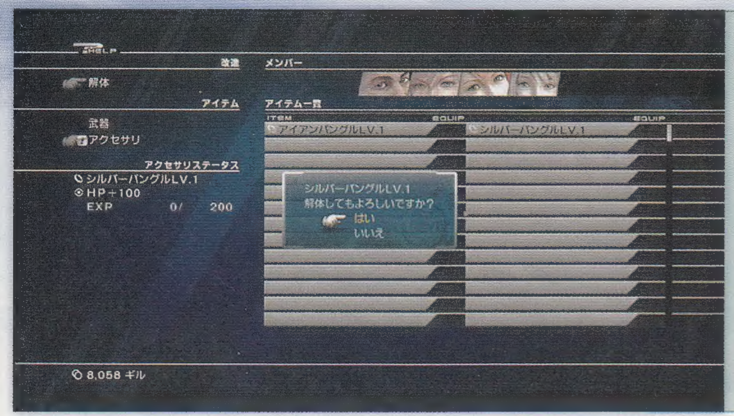
随着故事的展开，在特定的场所（如武器店之类）可以对武器和饰品进行改造处理，改造时需要消耗素材，素材的种类在百种以上，可以通过战斗奖励、开取宝箱和商店中购买等手段获得。另外，分解饰品以及完成任务以及在战斗中使用“偷盗”技能后，都可以得到特殊的素材。通过改造可以使武器的等级提升。

装备亦可化整为零变素材

本作中可以为人物装备武器和饰品，武器方面没有太多的变化，可以利用素材道具对武器进行改造，而且，不只是武器，对饰品也可以进行改造，随着使用的素材的不同，附加的能力也不尽相同。另外，没有用处的饰品也不必丢弃，可以将它们进行分解，分解后可以得到数量不等的素材，这些素材又可以用于武器和饰品的改造。虽然改造用的素材一般大部分都可以通过战斗或者宝箱获得，不过有一部分特殊的素材只有通过分解才能得到，分解要素的加入大大提高了道具的作用。

不断改造如涅磐般使武器重获新生！

通过对水晶石的加强可以令人物更具威力；人物有攻击、防御、追击、治疗、强化、干扰6种职务。

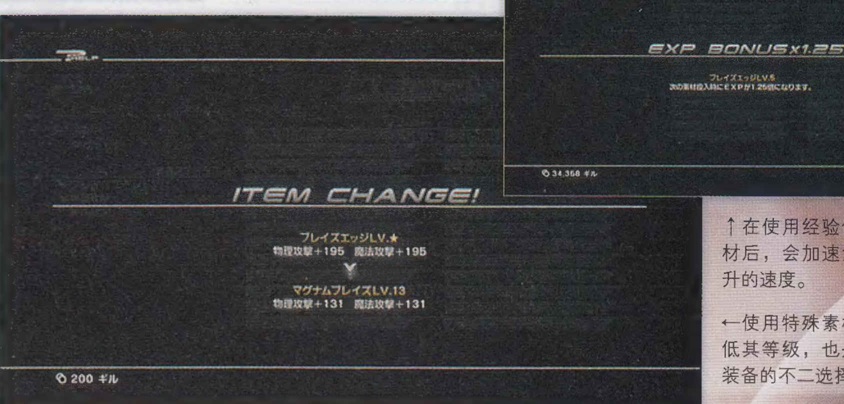


根据属性做出判断 分解后有去无回！

根据最新透露的情报，饰品在游戏中会显示2种属性，一是对应强化的武器，二是附带的特殊能力。这样，就可以根据饰品状态栏中的属性，来判断饰品分解后可以得到的素材。在分解饰品时一定要事先考虑周详，因为目前还没有情报显示，饰品分解后可以再还原的迹象。

武器等级达上限后亦可继续提升！

在众多素材中，有一种素材的属性是可以提升武器改造中消耗其他素材所得到的经验值，换言之就是使用了这种特殊的素材后，就可以用更少的素材换取更多的武器经验，加速武器等级的提高速度。在使用不同的素材进行武器改造时，使用的顺序一定要特别注意，因为其中也有令武器等级提升速度减少的素材存在。武器和饰品的等级达到上限后会变成★，达到上限不能再进行改造。使用特殊素材可以使上限道具发生变化，包括名字、属性和外形，这时道具的属性会有一定的下滑，不过等级也会随之下降，可以继续进行提升改造。不断使用特殊素材也是提升道具能力的好方法。



↑在使用经验值提升的素材后，会加速武器等级提升的速度。

←使用特殊素材，暂时降低其等级，也是循环提升装备的不二选择。

赤手空拳显英雄本色 战衣集技术之大成！

根据最新情报，斯诺是6位主人公中唯一一个没有武器的人物，在战斗中他使用拳头和腿技攻击敌人，但是进行武器改造时，并不是说要对其肉体进行改造。注意看他身上的外衣，这可不是一般的衣服，这可是圣府军技术的结晶，外衣就是提升斯诺能力的最有力道具。

↑注意看，上图中斯诺后背的动物纹章与右图中的矩阵纹章明显不同，上图的动物纹章相对来说更重视物理攻击，而右图的矩阵纹章则能让斯诺拥有更强的魔法攻击能力。

鹿角钓竿妙处多多 魔法利器外形如此独特

变形并非召唤兽独占 武器也有多种形态！

“变形”是本作最突出的要素之一，除了召唤兽可以变形成为坐骑以外，主角们的武器也可以变形以便于在行走中携带，一旦进入战斗，可以变成战斗形态。赛兹、霍普和云芳的武器变化最为明显，不仅战斗中与日常行走中的形态颇为不同，而且还可合体。

追击手职务是本作的亮点之一，调整好攻击状态，与追击手好好配合可以打出更强的连击技。

鸟山导演再谈新情报 “史上最酷商店登场，饰品作用大增强！”

关于武器改造这方面，主要是为了加强装备方面的自由度，玩家在装备武器的时候能够有更为广阔的选择。当然，武器一般都可以在商店中买到，不过，玩家在商店中买到的武器都只是LV1等级的原始状态，含有特殊能力的高等级武器只有通过改造才能获取。玩家在游戏中有时会对某一武器比较中意、爱不释手，那么随着战斗中遇到的敌人等级越来越高，就难免要面临放弃这把武器的痛苦，那么这时，就可以通过武器改造系统，对该武器进行强化处理，以让其更加适合之后进行的战斗。也就是说，通过这个系统，玩家在最初进行游戏时所持有的初级武器，也可以一直用到最后的战斗。

在商店中依然可以进行道具的买卖，但是与以往最终幻想中的商店稍有不同的是，这次游戏中的商店非常酷，而且还会有隐藏角色登场也不一定哦。

武器方面引起了很多玩家的关注，也有玩家询问，一个角色是否可以同时拥有几个武器，那么在这里我的答复是“可以”，不过前提是这几个武器符合该角色可以持有的种类。那么同时拥有几把武器，可以根据敌人的特点在战斗前进行更换，也大大增加了战斗的乐趣。

“能力装备”方面当然有强化直接攻击的能力、加强魔法威力的能力等等，此外还有增加时间槽恢复速度和强化各种其他属性的附加效果存在。武器的能力与饰品的能力可以组合使用，甚至还会引发“连锁能力”这样的附加效果，一个角色身上可以同时装备多种饰品，可以根据饰品的不同能力进行组合使用。也就是说，本作中，饰品的重要性大大提高，不仅可以直接为人物增加能力，还可以分解，这样就可以获得更多的素材。

在战斗中，我方人员的状态显示在右下角，每个人都按照名字、职务、HP的顺序排列显示，轮到行动的人还会显示出职务等级。

买不买随你，DLC大推荐

——购买游戏之后还能做什么？去关注那些额外的乐趣吧！

DLC，这三个字母不知从什么时候开始，成了玩家当中的流行词汇，游戏发售后厂商通过各种方式追加的额外要素，极大充实了原本的游戏内容，让我们体验到了基础之上的更多乐趣。当然，乐趣也是有代价的，这些追加内容大多数都要额外掏钱购买的，所谓资料片加强版的新运作方式就是如此。下面就来推荐七款极具人气的DLC，愿不愿买那就悉听尊便了。 □文/翅膀

战争机器2 战火前线加强版

■增加乐趣度：50%
■骗钱度：30%

《战争机器2》最耐玩的，就是线上多人合作的持久战，和丰富多彩的对战模式，如果说单机部分可以玩10小时的话，那多人游戏部分就可以玩50小时，而分四批追加的地图包，又把这个乐趣提升了数倍。

战地重现、危险禁区、荒城战役和黑暗角落，四款DLC包含的联机地图总共加起来有22张，有前作一代的地图，有根据二代场景为原形设计的地图，还有完全原创意风格地图，单是把所有地图挨个看一遍就会有种玩不完的感觉。最后一款黑暗角落还包含了一个"被删除的章节"，是一段颇为刺激的单机战役，算是给这款优秀的游戏作了完美的了结。微软还很厚道的提供了四款DLC的整合包"战火前线"，只需要1600点就能买到原本需要3600点才能买齐的内容，非常超值。另外，《战争机器2》的日版一开始就包含了全部DLC，不需要再去下载，而且线上搜索速度比美版快。

↑有了这些新地图，光持久战的乐趣就会增加数倍，多人对战更是爽到爆。

使命召唤5 僵尸地图包

■增加乐趣度：60%
■骗钱度：50%

Treyarch在《使命召唤5》中最出色的创意不是激烈的二战，而是通关之后的一个小游戏——纳粹僵尸模式，把时下流行的僵尸题材首次引入到了COD系列当中，取得了出人意料的成功。在有限的空间内，用COD系列中著名的枪械和操作手感，来射击一波接一波的僵尸群，敌人不再是躲在远处打枪的脆弱人类，而是极为耐打、猛冲近战的僵尸，这种体验是系列从来没有过的。厂商至今追加的三次DLC中，都没有忘记对这个新模式的升级，市街地图、日军僵尸，种种新鲜的玩法被不断加入进来。官方统计数据显示，随着DLC的相继追加，《使命召唤5》的在线联机人数每天都在攀升，基本都时刻保持在10万人左右，其中僵尸模式的组队合作占了很大一部分份额。不少老玩家都说，COD5玩的就是僵尸，没有这个谁还玩他，都去现代战争了。

↑后来追加的几张僵尸地图都比初期的那张更有意思，场景也更复杂。

生化危机5 对战模式

■增加乐趣度：30%
■骗钱度：80%

这个所谓的"DLC"，就是CAPCOM骗钱的一个典型代表，因为内容本身就在游戏碟当中，你下载的只不过是一个"解锁钥匙"而已。

BIO5的佣兵模式沿袭自前作，而厂商似乎不满足于单一的打高分流程，于是想出了玩家之间的相互对拼，既然游戏可以双人合作，那对战的程序做出来也是轻而易举。但CAPCOM却把这个新模式锁了起来，你必须下载一个100K的解锁程序才能让其出现，对此官方给出的解释是"新模式超出了原本的开发预算，要玩就必须多掏一些钱"，对此我们只有无语。其实，真正下载下来玩过的人都知道，这个对战模式意思并不大，甚至有些无聊，BIO5的站桩式射击对战起来就像白痴，射击时无法移动造成拼血的场面比比皆是，两人相遇，就是比谁枪猛，比谁血多，这种第三人称射击模式用来对战就是失败。不过玩的人照样多到爆，谁叫它是生化危机呢。此外，对于想收集全成就、全奖杯的玩家来说，有着不小成就/奖杯量的对战模式也是必玩的。

↑人和人对战对于生化系列可算是大姑娘上轿——头一回，素质就别太苛求了。

横行霸道4 新章节资料片

■增加乐趣度：90%
■骗钱度：20%

《横行霸道4》的DLC是X360独占的两个追加新章节，第一款名为《失落与诅咒》，第二款名为《风流托尼之歌》，都已经在XboxLive上推出，10月24日，这两款DLC还推出了合集零售版，即使不上网下载也能玩到了。《失落与诅咒》是以新主人公为视点，展现飞车党的新剧情故事；《风流托尼之歌》则是以成人世界的夜总会为舞台，表现灯红酒绿下的利欲、金钱和阴谋，都是游离于本篇之外的独立故事。而且还加入了新系统、新车辆及新任务类型，两个新DLC加起来完全就是一款新游戏，处于和本篇平行的地位，后出的零售版即使不玩本篇也能直接游戏，等于是加强资料盘的性质。

忍者龙剑传2 任务模式

■增加乐趣度：70%
■骗钱度：60%

NG2超忍难度通关后没有追求了？那这个任务模式就能满足你追求挑战、追求杀戮的愿望，这是一个包含24个挑战任务的特别模式，每个关卡都设置了过关条件，如消灭全部敌人、杀掉强力BOSS等，出现敌人的种类和数量都不同，场景也各异，每次通过后都会计算得到的分数和所耗时间，能上传到网络上参与排名比拼。最刺激的是，这个模式后面几关是著名的"修罗道"，你只能用固定的一把武器，在一个不大的封闭场地内，敌人会一群接一群的出现，杀掉一个出现一个，疯狂的向玩家进攻，没有任何喘息的时间，在有限的体力内，能全身而退的玩家才是真达人。另外这个任务模式PS3版一开始就有的。

怪物猎人系列 配信任务

■增加乐趣度：60%
■骗钱度：0%

但凡刷任务的游戏，都少不了长期的游戏时间和重复游戏的刷联练，即使再好玩，也会有腻味的一天，配信下载的新任务，就有效缓解了这一点。MH系列每次新作发售的当天，官方就会放出第一批配信任务供下载，并以周为单位逐步更新。这些任务都是游戏中没有的，专门存放在下载任务一栏供玩家挑选，其中不乏以《FAMI通》、《电击PS》、《少年JUNP》等著名杂志命名的赞助任务，用这些任务得来的专有素材能打造出独一无二的特殊装备。而且这些任务中怪物的组合方式、个头大小都非常有意思，有些任务难度还非常高，四人组队团战都会觉得很困难，既有娱乐价值又有挑战价值。最厚道的是，MH系列历来的配信任务都是免费的，这可比某N打头的会社有良心多了。

此外，PS2上的几作和Wii上的MH3，因为采用了线上官服联网模式，追加任务就是以期间限定的方式供玩家游戏，这些定期更新的特别任务也可算是DLC内容之一吧，如果不算联网费的话也可算是免费的。

偶像大师 骗钱无底洞

■增加乐趣度：无限
■骗钱度：100%

新歌曲、新配乐、新唱法……一个偶像能翻来覆去变换多种花样追加新内容，原有的歌曲换一种伴奏方法就能产生与原曲不一样的效果，混音方式不同产生节拍的规律也风格迥异，二十多首歌曲每首都有着N种混音类型，而这些曲子大多数都是要额外花钱买的，如果要收集全部歌曲，你要花出比原本游戏多得多的价钱。而且官方隔段时间就会放出一首高价的创全新曲目，之后再循环上述步骤，几乎没有尽头。更恶劣的是，偶像们身上穿的上衣、裙子、手套、鞋子、袜子、耳环……什么乱七八糟的装饰品都要花钱来购买，每件的价格都相当不菲，而且还在以惊人的速度更新着。据说收齐这些需要上万人民币。

电子游戏软件 GAME SOFTWARE VOL.265

COVER 生化危机5 导演剪辑版

PENGUIN Bros.

Vol.265 2009 November

CONTENTS

REMARKABLE REPORTS 特别策划

GAME GUIDES 攻略人行道

GAME GUIDES 无双报道

固定栏目

游戏热潮还远远没有过去

本期新游戏攻略有《生化危机 黑暗编年史》和《雷顿教授与魔神之笛》，都是任天堂主机的作品，都是好游戏，XBOX360和PS家族游戏欠奉。PSP的新游戏因为系统破解的关系也暂时与我国玩家无缘，因此本刊也只能暂时作罢。不过游戏的热潮还没有过去，下期将有大量热门新作发售，到时候各主机的玩家又可以好好活跃一下了。尤其值得期待的是《最终幻想13》终于将在跨过年终大门前登场，这一亚洲玩家同时间都必玩的游戏相信一定不会因为PS3平台的问题而影响热门话题度，本刊当然也准备了相关的丰富内容给各位，本期的游戏特报最大版块就送给了这款神作，本期也是关于《最终幻想13》的最终回游戏报道，接下来就是实打实的彻底攻略和陆续登场的研究了，相信有PS3在身的玩家在未来很长一段时间都要将自己的宝贵时间花在《最终幻想13》上面。另外，本期还有几篇专

题各位也不能错过，包括最新的高清显示设备推荐和导购，这也是很久以来本刊一直没有做的一篇专题，放在年底，相信对打算买大平板或更新电视的朋友有些帮助，年末年初正是电视特价活动的时候，国内52寸大电视价格跌破7000，日资大品牌的47寸也在9000徘徊，说实话现在的电视实在是太便宜了。想想编者手上的40寸，几年前花了1万多，亏啊。另一篇专题是关于暴死游戏现象的整理和分析，也颇值得一读，相当值得核心玩家关注的日本市场动向和变化尽在其中。总之本期内容丰富，随后还有好戏，每期都值得你留意哦。

版权信息

■主办单位：中国电子学会
■第二主办单位：北京思得易咨询中心
■主管单位：中国科学技术协会
■社长：李志武
■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■编辑：邹中林/乔沛/杨旭/张建凯 ■美术总监：郑京伟
■美术编辑：王丽芳/刘晨 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061
■编辑电话:010-64472729-402 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告许可：京海工商广字8210号 ■广告总代理：北京次世代广告有限公司 ■广告联系：杨帆 ■广告电话：010-64472920 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

编辑信息

■ 编辑招聘要求：
1、精通日文（一级者优先）；
2、了解游戏历史及文化；
3、有创意，能策划专题；
4、文笔流畅，思想活跃；
5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：
1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；
2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；
3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；
4、了解电视游戏者优先；
5、能加班熬夜

■ 视频招聘要求：
1、熟悉各种视频制作软件；
2、精通3D动画制作；
3、有视频制作经验优先；
4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收 邮编：100011
咨询电话：010-64472920 电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

本刊声明

淡淡的期待

Focus on Game News

VOL 265

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！

←《波斯王子 忘却之砂》闪电公布，育碧明年的大作阵容又有新看头了，期待进一步的详情。

EVENT 日本专讯

FF13主题曲《君がいるから》菅原纱由理先行街头演唱会

本刊讯 预定将于12月17日发售的超大作《最终幻想13》，前段时间已经敲定了日版主题曲《君がいるから》，在游戏发售的前两周，演唱者菅原纱由理又把这首曲子好好秀了一把。

《君がいるから》已经收录在菅原纱由理的最新单曲中，12月初全面上市销售，借着FF13的势头，这位新人歌手的特别专辑取得了非常火爆的销量。而在11月29日，菅原纱由理在日本新宿街头举行了专场主题演唱会，主唱《君がいるから》和她同期推出的一系列曲目。演唱会现场立起了高大醒目的FF13广告牌，数名专业乐器师现场伴奏，菅原纱由理在其中忘情高歌，引起街头数百人的聚众围观，气氛十分热烈。演唱会现场周边还设置了数块宣传显示屏，轮番播出FF13的宣传PV，完全一副发售前预演的体验，另外SQUARE・ENIX是这次演唱会的最大赞助商。

SOFT 国内专讯

索尼香港PSP游戏圣诞大派送 PSN商店买一送一超值大优惠

本刊讯 索尼今年的圣诞商战看来是要玩命了，继北美地区推出"黑色星期五PS3超值套装"后，SCEH又在香港展开了PSP游戏大派送活动，只要购买一款PSP游戏，就可免费享受买一赠一的服务。

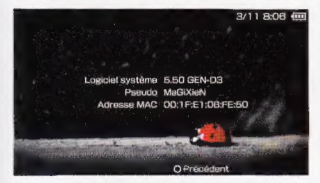
这是SCEH专门为圣诞黄金月准备的大礼，从12月4日至明年1月4日，玩家只要在港服PSN的网上商店中购买一款超过100港币的游戏，即可免费在Minis游戏中任选一款作为礼物，买一款送一款，不限次数，比如花费400港币购买四款游戏，即可获得四款Minis游戏，可谓相当厚道。不过可供挑选的Minis游戏种类有一定限制，目前共有十款，分别为《泡泡猴》、《美味果酱店》、《麻将考古2》、《解谜方块 迷你版》、《雪人运动》、《恶魔方块》、《方块精灵》、《无敌格斗》、《异型浩劫》、《洗脑管道》，喜欢的玩家不妨去PSN上转悠转悠。

HARD 日本专讯

PSP加密与破解最新一轮过招 5.50GEN-D3/5.03GEN-C即将发布

本刊讯 PSP的加密与破解之路就像无尽的华尔兹，杯具、等待、破解，三拍子无限循环，就在5.55刚刚全线崩盘，新一批6.10大军又席卷而来，不过这次我们似乎不用等太久，著名的GEN自制系统已经有消息了。

国外的GEN小组近日在互联网上宣布，将于12月15日发布最新的PSP自制系统5.50GEN-D3和5.03GEN-C，前者适用于PSP1000及2000非V3系统的主机，后者则适用于PSP2000后期型及3000型主机。GEN小组目前已经用近期推出的6.0以上系统游戏，对新自制系统进行了测试。NBGI人气游戏《高达对高达 NEXT PLUS》在5.50GEN-D2上无法运行，而在新的5.50GEN-D3上则直接运行，先前只能在PSP1000上限制运行的《铁拳6》也完美支持，无需特意设置。至于需要6.10系统的《梦幻之星P2》，考虑到SEGA最新的加密技术，届时能否运行还不得而知。GEN小组称目前正在进一步测试更多游戏的运行情况，同时尝试在系统中加入对摄像头的兼容。



HARD 美国专讯

道高一尺魔高一仗微软去死系列 X360免盘游戏免费DLC解BAN硬盘

本刊讯 相比索尼一个接一个的超值优惠，微软近期的一系列不厚道举动着实令人不爽，但玩家们只有忍气吞声的份吗？答案是不！我们有了更加狠毒的办法来对付微软。

就在近日，从国外传来了黑客组织的最新研究成果，通过修改和改装，X360主机可实现远超以往的重大破解。只要把游戏拷进硬盘，即可直接在主机上执行游戏，无需光盘检测，不分Z还是D，也不分官方硬盘还是自己改装的大容量硬盘，都能直接从硬盘游戏。更神奇的是，原本需要从LIVE下载的XBLA游戏、DLC包、主题图示等东西都能直接拷进硬盘在主机上运行，不存在ID和主机号捆绑的限制，也就是说你可以在网上免费下载这些东西，像玩掌机烧录一样拷进硬盘游戏。不过目前这项技术仅限于还未进行今年秋更的主机。

HOT TOP GAME NEWS

新闻直击

●KOEI公布了PC和PS2版《信长野望Online》第四款扩张包《新星之章》，预定2010年3月于两版本同时追加，并同时公布了PS3版《信长野望 Online》，预定2010年内发售，PS3版将包含迄今为止该作的全部扩张内容。

●近日有从KONAMI内部传出的未确认消息，《寂静岭》系列的音乐制作人山冈晃即将从公司辞职，结束他与KONAMI长达16年的工作关系，目前官方没有对此进行确认，不过山冈晃已经放下工作前往欧洲享受假期了。

●《但丁地狱》已公布双平台试玩DEMO的发布日期，PS3版为12月10日，X360版则在两周后的12月24日发布，DEMO包含一个名为"地狱之门"的游戏初期关卡，正式版将于明年2月发售。

●SE公布了Wii家庭娱乐游戏新作《亲子间一起游戏 米菲的玩具箱》，游戏是根据荷兰画家Dick Bruna的图画书中的角色米菲为题材，面向家庭父母和孩子之间进行交流娱乐的作品，其中包含了25款适合家人一起游玩的小游戏，并可限制每次游戏的时间以调整孩子的娱乐。本作预定2010年3月18日发售，价格6090日元。

●AMAZON宣布将于12月中旬推出《神秘海域2》+PS3手柄的同捆套装，售价60美元，此组合据称是根据玩家需求调查的结果而特意推出的，今后还将有其他人气游戏与手柄同捆推出。

●SCE公布了PS3独占大作《暴雨》的最新情报，该作已定于2010年2月18日率先发售日版，价格5980日元。游戏将以电影级的视觉效果和感人至深的剧情表现为最大卖点，强调对剧情的深入探索，而战斗部分会相对简化很多，但会有一些新奇的创新要素。

●SCE宣布将于明年2月推出PS2版《旺达与巨像》的廉价BEST版，售价1800日元，此廉价版与初回版发售相差了将近四年，猜测此举是为PS3新作《最后的守护者》在明年发售前的宣传造势。

●索尼再次祭出派送大旗，欧洲SCEE宣布，从明年1月10日至3月31日，凡是居住在欧洲，并购买一台PSP GO的玩家，都可登陆欧服PSN商店，免费下载PSP游戏《GT赛车》、《刺客信条 血统》、《摩托风暴 北极边缘》和《小小大星球》，绝对是天上掉馅饼级别的优惠。

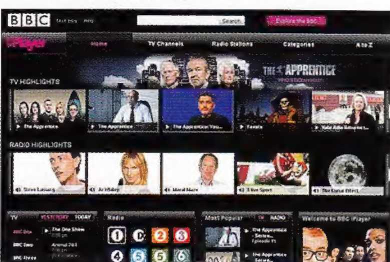
X360与iPlayer电视节目服务合作计划泡汤 微软金会员收费机制已严重阻碍业务扩展

EVENT 欧洲专讯

本刊讯　微软一直在寻求把更多的资源集中到XboxLIVE上，以实现家庭娱乐中心的计划，不过因为经营理念的不一致，BBC的iPlayer服务与LIVE的合作看来要泡汤了。

BBC是英国一家著名的电视节目点播机构，iPlayer则是他们推出的网络电视节目播放与下载媒体，和youtube等在线视频网站类似，目前iPlayer已经可以在索尼的PSN和任天堂的Wii网络频道上使用，但微软的XboxLIVE却迟迟没有获得使用权，因为微软坚持金会员限定使用的收费机制，微软和BBC最近一次谈判又一次以失败告吹。BBC称iPlayer是免费开放的公众服务，不能向用户收取额外的费用，因为使用费已经包含在许可证当中了。但微软一直坚持所有服务收费的规定，网络对战、视频服务、社区交流平台以至于现在的iPlayer都要求付费的金会员才可使用，这明显与BBC的理念不符，因为PS3和Wii都是免费使用iPlayer的，X360不应收取额外的费用，这对BBC的用户不公平。况且在英国，BBC更不能向用户额外收费，那样会违反公众服务准则，但微软显然不愿对此妥协。

iPlayer与XboxLIVE的合作目前为无限期推迟状态，微软方面拒绝对此发表看法。但如果微软的金会员收费机制不改变的话，这个合作恐怕难以有转机，而且很难保证将来不会有类似事件再次发生。



←和国内的优酷、土豆类似，BBC的视频网站服务也是向公众免费开放的。

任氏主机单周150万 打破掌机销售新记录

HARD 美国专讯

本刊讯 11月22日至11月28日为美国传统的感恩节周，在这短短的时间内，任天堂又创造了历史。据不完全统计，Wii和NDS在这一周内共售出了150万台。

这是任天堂官方公布的销量数据，在美国感恩节的一周内，Wii共售出了50万台，而NDS售出了100万台以上，根据任天堂的说法，Wii在本月将达到北美家用机的销量榜首位置，NDS更是打破了由任天堂自己保持的，2002年GBA创造的单周掌机销量记录，NDS又创造了难以超越的新高峰。与很多分析师预想的不同，Wii的降价并没有导致Wii销量的反降，Wii在本月的销售的确呈现出了增涨，与前月相比零售商对Wii的供货需求明显增加了。下月NPD销量出来之后，我们再来见证新记录吧。

PS3版最后的遗迹 已从SE项目中取消

SOFT 日本专讯

本刊讯 不知还有多少人记得《最后的遗迹》PS3版这档子事，这款拖了一年有余的游戏似乎已经成了传说，近日有消息称，本作已经在SE开发项目中取消了。

这是VG247从SE公司内部的项目期刊上得到的消息。作为SE本世代的首款高清RPG，《最后的遗迹》X360版于去年11月28日发售，PC版也在今年年初推出，而原本预定和X360版同发的PS3版则迟迟没有消息。SE内部期刊一直显示该作为“TBA”字样，即发售日未定的新作。但在最新一期的期刊上，PS3版《最后的遗迹》已经从“TBA”项目一栏中消失了踪影，而且在其他项目中也没有看到，就像蒸发了一样，时隔了这么长时间，该作难道真的胎死腹中了吗？目前虽然还没有SE的官方说法，但想想近期SE的高清RPG资源已经全部集中到《最终幻想13》上，《最后的遗迹》这款运用虚幻3引擎开发的不成熟作品，恐怕早已被遗忘到天涯海角了，如果还有玩家在期待本作，奉劝还是去玩X360或PC版比较实际。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●KOEI公布了PS3/X360《北斗无双》的发售时间，该作将于2010年3月内发售，价格两版本同为8190日元，官方表示本作的理念为“享受一击当千的爽快感”。

●育碧公布了POP系列的最新作《波斯王子 忘却之砂》，预定2010年5月同时推出家用机版和掌机版。新作将是一部回归系列原点的作品，收录了众多深受FANS欢迎的乐趣要素，并继承系列作的成功创意。目前新作还未公布太多具体情报，需等待官方的进一步消息。

●NBGI公布了NDS《无限边境EXCEED 超级机器人大战OG传说》的新情报，游戏已经定于2010年2月25日发售，《OG》系列中的人气角色阿露菲米与阿克塞尔将在本作中参战，两人的声优依然为水谷优子与神奈延年。

●北美相关统计机构确认，Valve于11月17日发售的《求生之路2》，X360和PC双版本合计两周销量已达到200万套，此成绩已经远远超过了前作同期的数据。

●CAPCOM公布了《战国BASARA3》的最新情报,本次公布的四名角色为前作就有的前田庆次、上衫谦信和春日，造型与前作无甚区别，另外一名新角色是女性版的杂贺孙市，造型黑红相间色调，使用一把麦林手枪作为武器，与历史上的铁炮佣兵团首领形象相去甚远。

●KONAMI公布了PSP《合金装备 和平行者》的最新情报，该作已定于2010年3月18日发售，游戏的日版声优阵容已经敲定，除大家明天、井上喜久子等系列传统的超实力派配音员外，时下当红，具有韩国血统的日本人气女声优朴潞美也将在本作中饰演重要角色。

●NBGI预定12月10日发售的Wii新作《圣恩传说》获得了日本权威媒体36分的高分评价，这是历届《传说》系列中第二款获得最嘀分的游戏，另外一作是05年底发售的PS2杰作《深渊传说》，同样为36分。

育碧将有10余款游戏支持高清体感 计划推出体感休闲与体感传统游戏

SOFT 欧洲专讯

本刊讯 育碧首席执行官Yves Guillemot近日在公司财务会议上透露，育碧目前已经有10余个游戏项目对应X360和PS3的体感计划，明年育碧将成为高清体感的首位领头羊。

早在任天堂的Wii刚推出之时，育碧就已经是体感游戏的积极参与者，其推出的大量Wii体感游戏被人广为熟知。如今，针对微软X360的Natal和索尼PS3的魔法棒，育碧已经准备好了自己的家当。Yves表示公司目前已经有10款对应微软体感的项目正在开发，而索尼的体感也有5、6款游戏积极制作中，这些项目都会在两平台的体感设备上市6个月内逐一与玩家见面。这10余款游戏当中，大部分的游戏是体感型的休闲游戏，另外还有一些是用体感制作的传统游戏，其中不排除像《波斯王子》这样的大作，而这些游戏中将有70%是从来没有过的原创游戏，玩家们会感受到全新的育碧游戏。

不过Yves还表示当前的这些计划还是暂时性的，根据今后的形势变化，项目数量和具体内容可能会随时改变或修正。但可以保证的是，明年育碧游戏阵容中肯定会有体感游戏的份额。

↑育碧的游戏多以画面华丽、噱头十足和优秀的创意著称，期待明年由其推出的体感游戏带来新的感受。

PS3黑色星期五限定套装大热销 299美元超值价令全美均告缺货

HARD 美国专讯

本刊讯 根据北美BestBuy，GameStop等大型卖场数据反馈，索尼于12月前的黑色星期五推出的限定超值PS3套装取得了空前热销，仅仅用了八小时，全国的存货就已经全部售完，无论网上还是网下。

从每年12月前最后一个星期五开始，各行业市场进入圣诞销售黄金期，各大企业全年的赤字很可能在当月内转黑，“黑色星期五”因此得名。借此良机，索尼于11月底向北美各大卖场派出了大批“PS3超值同捆套装”，一台主机同捆两款或三款游戏，售价仅为299美元，同捆游戏中不乏《杀戮地带2》、《小小大星球 年度版》、《恶名昭彰》、《战神1+2 收藏版》等超一线大作，同捆的主机还都是120GB新型轻薄版，可谓超值到极点。去年黑色星期五期间，因为X360降价和经济危机的关系，PS3表现欠佳，今年索尼算是豁出老本打算报一箭之仇。根据各大卖场的消息，这些同捆套装已经在当天八小时内全部售完，无论是实体店铺还是网上商店都遭到了如狼似虎的抢购，现在如果还想寻觅一台同捆版，简直比登天还难，目前索尼没有针对此同捆版的出货追加计划，至少在圣诞节来临之前，可能不会再有如此大幅的优惠，有幸卖到的玩家可以大肆炫耀一番了。

↑你流口水了如果是的话买了游戏买了限定主再准备破财买音乐吧。

HOTTOP GAME NEWS
新闻直击

●MMV宣布将于12月3日发售NDS新作《脑强》，为一款“开发智力，增强脑细胞功能”的益智游戏，不过该作售价高达7980日元，比任天堂著名的《脑锻炼》高出了两倍还要多。

●美国SEGA近日公布了《猎天使魔女》性感模特大赛的评选结果。一名叫Andrea Bonaccorso的女子扮演的魔女获得了佳冠，据称她从小开始就是一名铁杆SEGA饭，此次参选获胜是她最大的荣誉。作为评选的优胜者，她获得了一台X360、一款《猎天使魔女》游戏和一台50寸液晶电视的丰厚奖品。

●育碧宣布，于11月17日发售的《刺客信条2》多平台首周销量达到了160万套，对比前作同期销量上涨了32%。根据育碧提供的数据，截止今年8月份，《刺客信条》一代累计销量已超过了800万套。

●SCE在其北美的官方BLOG上宣布，将在北美地区推出五款PS3同捆游戏套装，均为同捆两款游戏的超值装，其中包括《杀戮地带2》+《恶名昭彰》、《小小大星球》+《战神 收藏版》等，价格仅售299美元，极为超值。

●育碧的蒙特利尔工作室透露了《孤岛惊魂3》的相关消息，据称新作的舞台将继续在非洲深入探索，并将加入南极相关的场景和剧情，整体方面将是令人惊喜的崭新环境，不过目前的构想还处于初始阶段，确切的信息还需要一段时间后才能确认。

●微软公布了X360美版《最终幻想13》Twitter有奖活动的获奖奖品，为一只FF吉祥物陆行鸟的虚拟人偶，玩家可以把这只陆行鸟和自己设定档上的虚拟人偶相结合，骑在这只陆行鸟身上，十分有趣。

●随着《超级街霸4》新角色的公布，CAPCOM宣布当年的街机经典动作游戏《快打旋风》将同时登陆XBLA和PSN平台，供玩家购买下载，游戏将保持街机版的原汁原味，以求还原街机的原本风貌，游戏还包括线上与线下两种合作模式，供玩家同乐享受。

●NBGI近日宣布，将于西方的感恩节当天放出PS3/X360版《铁拳6 BR》的系统瑕疵补丁，以解决网战掉线、死机和一些系统上的不完善之处。

EVENT 日本专讯
日本一男子与《LOVE PLUS》的女主角结婚 两“人”于关岛教堂举行婚礼，随后并入洞房

本刊讯 什么叫宅男的极致？看了这个你就会明白。最近一位日本男子和他心爱的女友在关岛举办了隆重婚礼，而这名叫姊姊崎宁宁的女孩居然是《LOVE PLUS》中的女主人公之一。

这名男子并没有透露他的真实姓名，但据目击者称，该男子是在关岛的一所教堂内，与一台披上婚纱的DSi举行了结婚仪式，并完成了亲吻动作，当时这台DSi正在运行KONAMI的恋爱游戏《LOVE PLUS》，画面上显示的正是这场婚礼的女主人公姊姊崎宁宁。婚礼结束后该男子又挽着他的“新婚妻子”一起步入了洞房。男子事后还宣称将在近日返回日本，并在视频网站Niconico上举行一场在线招待会，向广大网友畅谈他们的恋爱经历。以及幸福的“婚后生活”。

《LOVE PLUS》最近在日本引起的宅性现象已众所周知，但如此疯狂到走火入魔的境界实在让人汗颜。另有消息，近来日本街头用《LOVE PLUS》来宣传新机DSi LL的愈发增多，很多店家打出了“嫁を大きく（老婆变大了）”的醒目标语，用来彰显DSi LL大屏幕的优势卖点。据统计，DSi LL日本首发两天共售出了10万3524台。

《LOVE PLUS》发售已经有了一段时间，不知日本这股宅风还要持续到何时，也许会到续作发售吧。

←NDSi LL首发的10万余台销量中，有多少是冲着宅因素去买的呢，即使马赛克更多了，也无法阻挡御宅们追求大的愿望。

SOFT 美国专讯
白宫发表游戏辅助教育计划，首批项目确定 PS3游戏《小小大星球》将进入全美图书馆

本刊讯 美国总统奥巴马于美国时间10月22日，在白宫发表了“将游戏引入教育机构”的革新式教育计划，作为首批项目，PS3游戏《小小大星球》将入主全美各地的图书馆。

这项计划是白宫所企划的STEM计划中的重要一环，得到了美国数学及科学教育机构Entertainment Software Association（ESA）的协助，以倡导革新式教育为主题。《小小大星球》的崭新关卡设计系统是其成为此计划首选项目的主要因素，据白宫的报告称，《小小大星球》的关卡设计在多个领域存在高度创新，其创造过程融入了物理、工学、数学等多个学科的应用知识，并将这些知识通过游戏框架完美组合在一起，形成令人惊艳的效果。把该作引入图书馆教育机构，将“让次世代游戏大作成为美国年轻人解决复杂疑难问题的一种方法和途径，并培养他们把战略和理论层面的东西带入自身的思考中去”。这项计划将在2010年起开始实施，并由MacArthur财团斥资200万美元赞助。此外，应美国政府的请求，索尼将为此项目提供1000台PS3，给各地图书馆和相关教育设施安装使用，并提供软件协助项目开发。

→《小小大星球》PSP版已经发售，创造的乐趣延续到了掌上平台，这个品牌给业界载入浓重的一笔。

奥巴马上台后还没多长时间，美国政府关于游戏方面的论调和举措已经出现多次，是政府更重视游戏产业呢，还是奥巴马就是个游戏迷呢，也许两方面都有吧，可以预计美国游戏市场今后将更有前景。

EVENT 美国专讯
XboxLive将发布安全警报信息 预报恐怖袭击、火灾等天灾人祸

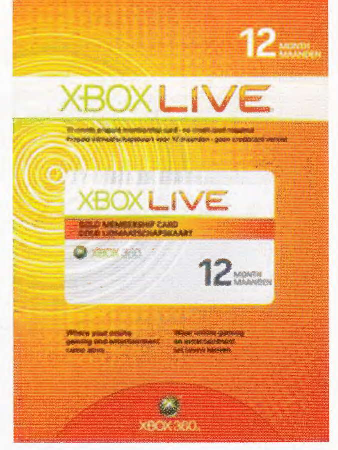
本刊讯 美国纽约州政府最近宣布，将扩大公众安全信息的发布范围，作为游戏平台的先行示范，XboxLive平台今后将新增安全警报提示服务，以确保游戏人群在游戏过程中的人身安全。

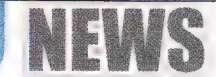
这是一项针对年轻人的公众安全警报措施，众所周知，曾发生过“911”事件的纽约市，是恐怖袭击、暴力犯罪、自然灾害的隐患地带，为保证公众的人参财产安全，政府已经在电视、广播、PC互联网等媒体建立了基本的安全警报机制，但考虑到时下年轻人玩游戏的时间远远大于看电视的时间，游戏网络平台今后将列入安全警报媒体的重点。今后，玩家通过XboxLive联网游戏时，除了显示游戏信息外，还将随时收到相关的警报信息，如哪个地区发生火灾、哪里发生了枪击案，哪里又发生了自杀式汽车炸弹等等，这些消息都会第一时间出现在游戏屏幕上，提醒沉迷于游戏的玩家注意自身安全，出现情况时以便迅速逃生。这项计划是纽约政府“帝国州”计划中的一部分，目标是建立一个“透明、互动、协作式”的州政府。据悉，PS3和Wii的网络平台随后也将列入到这项安全警报计划中。可以想象，在游戏玩得正尽兴的时候，屏幕突然跳出“楼下着火了”，你会是什么心情？

EVENT 美国专讯
微软大规模BAN机涉嫌诈骗？ 法律专家称可能为此事起诉微软

本刊讯 微软新一轮的BAN机让数十万台主机失去了LIVE权限和硬盘安装功能，这应该是正常的维权行为，但最近有法学专家指出，微软此举有诈骗玩家的嫌疑，并有可能就此向法院起诉微软。

一家名为AbingtonIP的法律公司近日针对微软的BAN机事件展开了调查，他们发现微软的行动并非偶然，而是早有预谋。X360最近发售了《光环3 ODST》、《使命召唤 现代战争2》等一系列大作，这些游戏吸引了大批玩家参与到网络游戏中，微软也从中获取了大量购买金会员资格的费用。但微软在收到这笔数额不菲的钱后，便在毫无警告的前提下展开了大规模BAN行动，剥夺了许多玩家的LIVE资格，令这些玩家无法再使用他们花钱购买的金会员权限，微软也没有对他们做任何表示或补偿。法学专家Mark Methenitis表示，微软的这种行为就像一次敲诈勒索，他们正在搜集相关证据，如果确实能证明微软在收取玩家相关费用之后，自有意屏蔽掉这些用户，那么微软就存在明显的欺诈消费者之嫌疑，他们会就此向法院提起诉讼，并要求微软返还收到的金会员费用，给被骗用户讨回公道。而微软官方近日否认了BAN机100万指标的说法，称这只是“猫捉老鼠的游戏”。





《最终幻想13》圈钱计划无止境 雷霆牌香水带给你FF式无限芬芳

本刊讯 相信没有任何一款游戏可以像FF13那样，还没发售就靠卖周边圈拢了金山银海，而且有愈演愈烈之势，这不，雷霆姐姐的御用品——香水又成了柜台上的新品种。

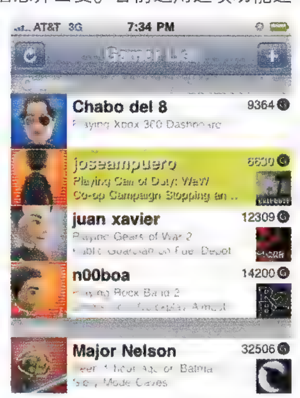
当今时代，香水作为一种最流行的嗅觉美容品，不仅是女性们的最爱，很多男性消费者也对其情有独钟。这次新推出的雷霆系列香水分多种香型，如山百合、柑橘、山桃等等，基本市面上比较常见的类型都有。这些香水的包装都采用纯银为底色，上有黑色花纹和FF13女主角雷霆的黑色素描型图案，瓶口还设有挂链，整体透出一股简洁感和高雅感。这款系列香水主要为清淡型，闻之芳香而不腻人，擦在身上味道不浓但持续时间长，在较长的一段时间内都会散发出淡淡的幽香。爱好者们在COSPLAY各位FF13的帅男美女时，如果擦上这种FF13专用特制香水，再配以高还原度的服装造型，那简直就是视觉和嗅觉的双重神似，即使游戏中的角色现实化也不过如此。

这款系列香水预定将于2010年3月和FF13美版同期发售，目前已经开始接受预定，不过有意的玩家可要做好破财的准备，7140日元/瓶的售价相当不菲，你几乎要再掏出一份FF13游戏的钱来才行。

通过iPhone手机登陆XboxLIVE 微软计划在多平台实现通用网络

本刊讯 微软最近公布了一项新的Xbox；IVE管理方式，玩家可以通过苹果推出的iPhone手机，来随时随地访问LIVE，并进一步推广到更多的领域当中。

微软已经和苹果签定协议，iPhone将成为今后LIVE的掌上访问平台。用户运用iPhone登陆网络，输入特定的网址即可登入移动LIVE的管理介面，此界面与玩家在X360上看到的不同，要相对简化不少，但可以浏览的信息量一点都不少，用户可以在上面浏览LIVE每日更新的新闻、游戏资讯、卖场信息等，还可查看好友的状态、成就和最近玩过的游戏，并能接收好友发来的短信息并回复。目前运用这项功能还需要交纳1.99美元/月的使用费，不过微软表示在适当的时间会取消这笔费用，以方便用户更为便捷的使用XboxLIVE。



在微软未来的XboxLIVE架构设想中，除了X360和Xbox系列游戏机外，微软推出的家用PC预装操作系统、移动手机平台及各类微软推出的电子产品中，都将逐一推广对LIVE的支持，今后LIVE将最大限度的普及到游戏之外的多个领域，成为微软互联网计划中的核心要素。想到前段时间索尼发布的PSN多领域推广计划，微软和索尼的游戏机竞争，未来几年内也许就会扩大到难以想象的高度，LIVE和PSN，网络新生代的死对头即将成型。

《小小大星球》最新系统升级套件 多人共同制作关卡与在线对战

本刊讯 《小小大星球》的开发商Media Molecule近日通过PSN，对这款引以为傲的作品进行了最新在线升级，除了改善一部分游戏细节和稳定性外，由多名玩家共同创造关卡的新功能给本作带来了全新的乐趣。

本次更新后游戏的版本为1.21，这是游戏发售一年后厂商再一次的全面升级，内容之丰富可以和加强版媲美。更新针对游戏的存档进行了改善，使之更加合理化，并对游戏中的关卡制作工具进行了完善和改良，不过最为重头的还是多人在线联机的改良强化。以往玩家在游戏中创作关卡，都是由屏幕前的玩家独自完成的，运用丰富的想象力和独具匠心的创意，一个个精良的关卡被上传到PSN上与全世界的同好共享，但在更新后，三名玩家可在线联机，同时在一个介面内共同制作关卡，分工协力，运用三人的智慧创造出更加复杂优秀的设计。不仅如此，在设计途中和完成后，按人还可以操作自己的角色在关卡中共同游戏，享受对战的乐趣。在选择在线联机游戏时，系统会自动检索玩家的网络环境，寻找网速接近PING值较低的玩家参与联机，以提高联机的稳定性，当然，玩家也可以选择自己的好友直接加入创作队伍，运用在线通话功能交流协商。

微软Natal体感技术新应用方式 未来将取代遥控器播放电视节目

本刊讯 微软对应X360的Natal体感设备预定2010年内推出，而最近在一次视频技术展示会上，微软表示Natal将给未来的电视产业带来革新式的影响，Natal将完全取代电视遥控器的地位。

Natal技术可以用单独一个摄像头，捕捉屏幕前用户的手部、脚部、全身乃至声音的各项信息，从而将这些信息如实反馈到屏幕上实现各种效果，脱离遥控器来操作游戏。微软XboxLIVE部门的Marc Whitten表示，Natal将成为取代电视遥控器后带给用户新体验的最佳工具，你只需要用自己的一只手，就能切换自己想看的频道，调节声音或者选择自己想看的电影，这一切你都不用手持任何操作工具。微软还在这个展会上展出了"声音和动作识别"的最新电视技术，其表现出的捕捉技术与Natal如出一辙，Marc Whitten表示体感技术将给观众欣赏电视和电影带来革命性的新感受，它会很清楚的知道用户想要做什么，想要实现什么，而不是以前那样被动的接受。这种全新的观赏方式，将给传统的电视及电影娱乐带来更多的观众互动性。

↑微软的体感和索尼的体感到底谁会取得先机呢？影音娱乐也是一个战场。

微软的野心的确不小，体感技术如果应用的广阔的影视领域当中，那真的是一场不小的革命，Natal会是这场革命的领头羊吗？目前还不能下定轮，影音娱乐一向是索尼倡导的目标，微软不会轻松如愿的。

HOT TOP GAME NEWS

新闻直击

●NBGI于11月26日发布了PS3《机动战士高达战记》最新DLC，本次追加的内容为两架可操作的新机体，其一是RMS-099リック・ディアス（QV），价格500日元，其二是RX-81AS-アサルトアーマー（ミサイルランチャー），价格300日元，玩家购买后，还需要在游戏中用点数交换才可使用。

●JALECO公司宣布NDS平台RPG新作《贤者世界》将于2010年2月25日发售，游戏的战斗系统将采用"标记遇敌式"，当玩家在地图上与代表敌人的标记接触就会发生战斗，随着地图的变化，与敌人发生战斗的条件也会随之产生不同的变化。

●欧服PSN近日进行了大幅更新，美式RPG大作《辐射3》一口气放出了5款DLC提供下载，此外即时战略游戏新作《蘑菇战争》也放出了DEMO供试玩。

●根据统计，NBGI于11月19日发售的Wii新作《太鼓达人Wii》首周销量约为2.8万套，EA于11月19日在日本发行的X360新作《求生之路2》首周销量达到2.7万套，任天堂11月19日发售的NDS新作《马里奥与索尼克的冬季奥运会》首周卖出了2.3万套。

●BANPRESTO公布了《召唤之夜》系列的最新作《毁灭的剑与约定的骑士》，对应PS2平台，类型为ARPG，预定2010年春发售，本作的男女主人公的声优分别由樱井孝宏和井上真里奈担任。这也是2010年PS2平台少量的游戏新作之一了。

●SEGA宣布将于11月26日起，在XboxLIVE平台推出《猎天使魔女》的四款主题下载，均以游戏中出现过的场景为蓝本，用于玩家的X360主机界面装饰使用，每款售价240点。

●NBGI宣布将于11月底，至2010年4月份，每隔两周提供一次《龙珠 怒气爆发》的DLC追加内容，且PS3和X360版均采用免费的方式推出，其中将包含新的可使用角色和新增招式必杀。

●SCE于11月27日在PSN上发布了《神秘海域2》的免费DLC"城堡"地图的下载，这是以游戏前作风格为基础制作的多人联机对战地图，玩家登陆PSN即可免费下载这款地图包进行联机游戏，玩家不需要支付额外的奋勇

电软视点

天价行货PS2发售，巴西游戏市场掠影

相信各位朋友对PS2都早已熟悉得不能再熟悉了，从最初2000年3月4日正式发售至今已经过了十年，并且在数年前随着PS3等次世代主机的发售早已淡出游戏市场。而巴西的行货版PS2主机，是直到今年11月底才正式发售的。

巴西人都是冤大头？

如果说索尼直到PS2发售十余年后才在南美最大的发展中国家巴西推出行货主机已经让你感到惊讶的话，那么接下来的情报可能会让你目瞪口呆了。诸位知道巴西的行货PS2卖多少钱吗？799巴西里拉，合人民币三千多大洋！

真是见了鬼了，PS2如今基本上都已经停产，在美国差不多都是白菜促销价，咱们国内游戏店也就千把来块钱的样子。这个过时N年的“行货版PS2”在巴西竟然敢卖到如此天价，莫不是索尼得了失心疯？

索尼为什么要卖这么贵？是因为进口关税过高还是其他的巴西政府保护性政策？我们还不得而知。不过有一点倒是值得一提：当初大陆行货版的50009型PS2于04年元旦上市的时候价格也是不低，比同期世界上其他各国的行货机子要高出30%，同样也可谓是当时的世界最“昂贵”行货PS2了。

巴西游戏市场掠影

如果说当年大陆行货版PS2的高价是因为咱们的“国情”，那么这次晚到十年巴西的行货PS2及其天价会不会也与其国情有着什么联系呢？巴西的游戏市场究竟是怎样一种状况呢？这里摘取一位来自巴西“原装正版”老玩家对当地游戏市场历史及现状的简要描述：

●上个世纪八十年代初，雅达利的主机被引进巴西，虽然迟了不少，但总好过没有，雅达利也是上世纪八十年代在巴西最流行的游戏机。

●上个世纪九十年代，任天堂的FC红白机在巴西并不流行，有少数人通过美国或是日本流出的渠道拥有了FC。但是由巴西国内的Dynacom公司自行生产的“Phantom System”和“Bit System”则非常受欢迎——相当于咱们当年的小霸王，但是据说得到过任天堂的官方授权。

相较于任天堂的FC，由巴西Tec Toy公司代理并发行的世嘉八位主机Master System则更受到欢迎，Tec Toy现在还在发售名为“Zeebo”的游戏主机。

●同样由Tec Toy代理发行的世嘉16位主机在巴西极为成功，该公司对它的支持一直到2002年才告停止。由于主机和游戏的价格都比较合理，盗版情况也不很严重，再加上大量租卡店的存在，使其成为巴西极为成功的一台游戏机。

由Playtronic公司代理发行的超任在巴西也非常成功，而且由于媒体的问题，当时巴西的盗版情况还不算严重。

●世嘉32位主机SS于1995年在巴西正式发售的行货，不过在整个大环境下被索尼的PS牢牢压制，在巴西只有为数不多的世嘉铁杆才有SS。PS游戏的盗版情况在巴西非常严重，几乎所有的玩家都只花5里拉（相当于2.5美元、20左右人民币）去买盗版PS光盘。N64由Playtronic公司于1996年引进巴西并支持到2001年左右，由于盗版卡带成本昂贵，所以在巴西并没有流行开来。

●DC也有行货发售，不过所有购买DC的玩家都是玩的盗版。GC同样由Playtronic官方引进，主机价格虽然还算合理，但是由于PS2的大行其道而没多少人购买。然后就是PS2……之前巴西玩家一直通过巴拉圭等邻国流入的水货主机为主，玩的也都是盗版游戏，而行货版的PS2，正如本文一开头所述，最近才开始在巴西天价发卖……XBOX没有行货版，有它的玩家玩的也都是盗版。

●XBOX360于06年由微软开始在巴西发售行货主机，不过因为行货主机比水货贵，所以直到最近的降价，巴西的玩家才开始购买行货360及正版游戏。PS3没有行货主机，不过由于未被破解及最近的降价，水货机在几乎所有的游戏店和电器商店都还卖得不错。Wii也未被正式引进，不过在巴西卖得极火，这自然要归功于那些盗版光盘。

从以上描述我们可以看出，巴西游戏市场和大陆的情况其实非常相似，不过即便是巴西的行货主机也比国内要多出不少，只是这次的天价行货PS2太过荒唐才有了本文的开头…… □文/北斗

电软视点

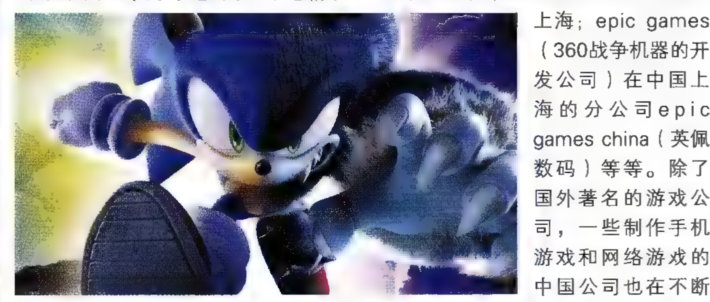
光芒万丈的“太阳族”、燃烧的热血汉子

“娇生惯养、不学习、不劳动，不遵守社会秩序、藐视一切、是纯粹的社会与生活的寄生虫。”1955年，在日本作家石原慎太郎先生的《太阳的季节》中，出现了一群生活方式另类的年轻人，他们被称为“太阳族”。当然，在那个年代这个词完全是贬义的，其中也不乏有遵循守旧、循规蹈矩的成年人对思想开放、好奇心旺盛的青少年的蔑视之情。不过随着时代的变迁，“太阳族”们又逐渐演化成若干分支，“御宅族”就是其中之一。整天呆在家里，用全部的时间和精力去研究游戏和游戏文化，如此可爱的一个群体。当然，不管是在中国还是日本，长辈对“御宅们”的眼神都是无一例外的鄙夷。精研于绘画的画师、埋头于乐谱的乐人、忘情于角色中的演员，从没人把“御宅们”和他们相提并论。悲哀。

当游戏业终于成为新兴产业的时候，当“御宅们”化蝶而出成为“游戏人”的时候，一切都变得不同了，虽然他们的“神经病”未见好转，但是社会已经认可他们，这些追赶太阳的“太阳族”第一次感到，太阳也许……是可以追上的。

在中国，喜欢游戏的年轻人很多，对游戏业充满憧憬的也不乏其人，不过，很多年轻人都不知道游戏业的门槛在哪里，该朝着什么样的方向而努力。

目前，设在中国本土的著名游戏公司有很多，如世界最著名的手机游戏开发商育碧（UBI soft）在中国的分公司育碧北京、育碧上海；著名的日本游戏公司SEGA在中国上海的分公司：SEGA上海；epic games（360战争机器的开发公司）在中国上海的分公司epic games china（英佩数码）等等。除了国外著名的游戏公司，一些制作手机游戏和网络游戏的中国公司也在不断地成长和崛起，所以，游戏产业正在中国大地上扎根并慢慢成长着。



中国的“太阳族”要追寻自己的游戏梦想，首先要树立明确的目标，并且还要有足够坚定的信心。决心从事游戏业的话，大方向要明确，主要分为文和理两个方面，文主要以策划、美工为主，理以程序设计为主。美工要掌握基本的美术能力和相关软件（Photoshop和3DMAX等等），程序设计则要掌握编程。不管是美工还是编程的能力都需要刻苦学习才能掌握，所以有些人就把眼光放到了游戏策划上，以为只是出出点子、动动脑子的事，其实不然。CAPCOM的著名游戏企划伊津野英昭（代表作《私立正义学园》）就在接受采访时表示，企划要了解各方面的知识、并且要具备一定的协调力。

在中国，如果想进入国外著名游戏公司的话，外语是一项不可或缺的能力，比如，育碧（UBI soft）中国“游戏策划职位”的面试分为三次，第一和第三次都是面谈，中间的那次则是用英文完成一个策划相关的笔试答卷（考题亦为英文）；SEGA上海分公司，文职类必须具备日语和韩语的口语日常交流能力，最好达到商务水平。

所以，中国年轻一代的“太阳族”们，要想将来在游戏业有一番作为，光关起门在家自顾自的宅是不够的，现阶段的知识积累也是必不可少的，当然也有捷径，那就是去游戏论坛进行知识普及，并与大家进行交流和沟通。

在游戏论坛里，玩家除了可以了解到第一手的游戏情报，最重要的是还可以认识很多抱着同样理想、朝气蓬勃的伙伴，不仅可以开阔自己的眼界，而且还能战胜寂寞，在心灵上找到共鸣。最后，论坛也是宣传造势的一个好工具。

以工作为生的话，当然也不一定是在游戏公司。除了游戏公司以外，靠笔杆子来讨生活的机会也非常的多，比如游戏相关的杂志、网站的游戏频道啊什么的。如果在这些媒体工作的话，也需要一定的外语能力，因为必须到国外的官网搜集情报。

最后，并不是每个人都能承受旁人异样的眼光，当你满怀信心、追赶着太阳努力奔跑的时候，那些根深蒂固的思想是否会让你产生动摇？在别人嘴中听到“不务正业”的字眼时，你是否还能对自己的未来作出正确的判断？

世界在你们脚下，太阳就在前方！加油，勇敢的太阳族！ □文/蔬菜汁

疾风流言帖 Vol.44

转眼间天气已经进入寒冬腊月，年底的岁末收关战已近在眼前。刚刚过去的11月有着如此之多的话题可谈，游戏，软件，销量，很多要素汇成了令人回味的交响曲，我们期待下个月公布的11月销量数据，那一定会非常好看。用来对比下这个月，似乎好戏还没有收场，年底又将是一场业界欢乐剧。

□责编/翅膀

PS3将引入Firefox 浏览器增强稳定性

60 可信度

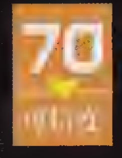
PS3主机中内置的网页浏览器目前功能已经基本完善，不过它的性能和PC相比还具有不小的差距。最近根据消息，索尼很可能将把Firefox引入到PS3当中以取代原来的浏览器。

这条消息来源于据称是非常接近索尼高层的内部人士，消息说索尼目前正在和Mozilla公司商谈具体的合作事宜，探讨将Firefox浏览器加入到PS3当中的可能性，如果合作成立，那么在PC上享有盛誉的Firefox浏览器就会付费购买的方式加入到玩家的PS3中，甚至是以标配的形式成为PS3的主流浏览器，无论哪种，都将为PS3带来更为稳定和极为流畅的网页浏览效率。虽然官方还没有证实此事，但考虑到索尼挂在嘴边的家用娱乐中心口号，此事成真的可能性还是比较大的，PS3就会成为一台可以便捷上网的索尼式PC。

任天堂下世代掌机？取消卡带改用下载

任天堂社长岩田聪最近看到亚马逊电子交易服务时，萌发了一个新的设想，任天堂的下代掌机，也许将取消卡带插槽，改用完全网络下载的方式销售游戏。在亚马逊的电子交易中，用户只需要支付一次性初期费用，即可按月下载需要的软件，岩田聪表示这是一个有趣的运用方式，如果掌上游戏机也采用类似的下载方式，将会节省很多不必要的成本，也符合时代发展的趋势。不过和苹果的iPhone不同，任天堂不会每月向用户收取固定的费用，因为这会加重用户的负担，任天堂会用即时付费下载的方式来销售软件，但如果这种方式发展顺利的话，未来一段时间内也可能会采用按月付费，包月下载的形式。不过目前这只是岩田聪的个人想法，离实际操作还有段距离。

使命召唤最新作透露 传为《战火世界2》？



动视的《使命召唤》系列每隔一代都换为另一个小组开发新作，至于明年的新作，最近有消息称很有可能将是《战火世界2》。

《使命召唤》系列目前为止全系列已经售出了5500万套，绝对是当今FPS类游戏中的第一品牌，而负责开发系列游戏的两个小组似乎也肩负着打造两个优秀品牌的责任，Infinity Ward打造了《现代战争2》，作为其对家的Treyarch自然也需要一个牌子来成就自己的名声，全球累计售出超过1200万套的《战争世界》就是他们的首选，作为当今最强的二战题材射击游戏，《战火世界》各方面都体现出了Treyarch的游戏制作风格，以其为背景推出续作是顺理成章的事情，毕竟二战有做不完的题材可用，而且是Treyarch最擅长的领域。不过另有消息称新作也可能是美苏冷战为背景，但不管是哪个《战火世界2》的名字依然是通用的。

现代战争2 DLC数量将远超以往 明年项目将有一亿美刀以上盈利

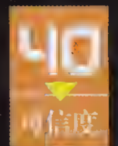
50 可信度

早在《现代战争2》发售之前，动视就已经确认了该作将有DLC开发计划，如今游戏在全球获得空前大卖，玩家对于DLC的呼声越来越高，而厂商似乎已经准备好腰包准备收钱了。

《现代战争》和《战火世界》都给动视带来了超丰厚的利润，而这两作在发售后推出的DLC均取得了成功，给游戏热销长卖起到了非常明显的促进作用，本次《现代战争2》将进一步延续这个卖点，据开发商Infinity Ward表示，《现代战争2》的DLC将分为多个阶段分批推出，首个追加包计划将于今年底或明年初放出，之后的内容会以相当快的速度逐一发布，其中不仅包括在线多人联机用的地图，还有挑战模式中的新追加任务，新的玩法以及新增的枪械等物品，这些东西的数量将远超系列以往，玩家们一定会为此疯狂不已，而厂商则会因此获得丰厚的利润，据初步计算，以2010年预定发售的DLC数量，将给厂商带来1.4亿美元以上的高额盈利，这是以前任何一作都不曾做到的。

《现代战争2》就将创造一段新传奇，不知这些DLC的售价将会如何，若以以往地图包的价格发售的话，动视的确会狠狠的赚上一笔。

美空军大量采购游戏机用于超级计算机 拟将PS3用于全军科研及战略情报网络



游戏机用于游戏以外的事情并不罕见，而被军队拿来打仗到比较新鲜。近日美国空军一份订单中显示，大量PS3将被购入美军的库房，至于用途，似乎是用来搞高科技战略演算。

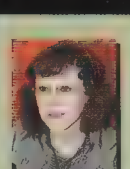
据消息显示，这些PS3游戏机将和已用于执行超级计算机的336台PS3整合成一个集群。美国空军将以这套系统决定多套应用程序最适合的实作方式，市场销售和自行组建的PS3，Cell宽带引擎处理器架构专用软件都将包含在内。以协助空军判断Cell宽带引擎处理器的软硬件用于军事系统最恰当的部位。据悉，美军目前已经运用这套集成器，使用多套雷达捕捉系统，处理成高分辨率复合图片，以测试该套系统的图象处理能力，如果达标，那么PS3将很可能成为美军情报和科研部门配备演算系统的一部分。美军目前正在使用的超级计算机，其8核Cell芯片与PS3是一致的，两者互换性很高，即使是Los Alamos国家实验室的IBM RoadRunner计算机也不例外，这台计算机的计算速度位居世界第二，足可见该系统的运用价值。

负责研发这套演算系统的信息理事会表示，他们曾尝试图通过混合系统的方式来研发超级计算机，但发现但发现架构多核Xeon服务器比起购买一台PS3麻烦得多，从PS3内部直接提取能省很多事情，估计科研人员会把PS3内部最有价值的元件拆下来自行DIY吧。

我们并没有对BAN机做出硬性指标 这只是为了惩罚盗版的猫捉老鼠游戏

微软Xbox部门负责人之一的Marc Whitten最近在媒体采访时表示：“我很惊奇你们记者的报道，我不知道你们的数字是从哪里来的，微软从来没有定过BAN机百万台的指标。我们只是让我们的用户远离盗版游戏，保护社区成员的利益，这只是一个猫捉老鼠的游戏而已。”

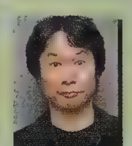
——微软即使有指标也不可能承认的，年底是销售旺季，多BAN主机就能多卖些新机，没有指标的话干嘛下这么大力气BAN人？



无双系列将是光荣今后的代表品牌 我们将努力把她打造成世界一流大作

KOEI老板娘襟川惠子最近接受媒体采访时称：“无双系列是KOEI史上创造的最成功的品牌之一，她拥有全球上百万的玩家群体，这是一笔巨大的财富，今后公司将打造出更多的无双相关作品，并扩展到各个领域，努力将之打造成为世界一流的超大作。”

——这个不用惠子小姐强调，暗荣已经把无双打造成为“数量繁多的一流拼牌”了，反正有大批粉丝愿掏腰包，暗荣的生意永远兴旺不衰。



体感虽好，但是你们不要都来做呀！那样会降低业界多样性和独特性的

宫本茂近日针对微软和索尼纷纷进军体感游戏市场对媒体表示：“任天堂对于体感技术的选择是一个正确的方向，但是对于整个游戏业界来说这就未必了。如果所有的人都来做这件事情，那么整个游戏业界的多样性和独特性就明显降低了，而多样性和独特性的创造正是任天堂要做的事。”

——枪自己饭碗的事情任谁都不会乐意，体感是任天堂家用机最大也是唯一的优势，两个高清平台都来搅一棍的话老任的利益势必受到影响，何况另两家展示的技术比自己高出许多，宫本茂现在睡觉肯定没有以前安稳了。

游戏主机的单机游戏将于10年后消亡 依靠网络的网游时代终将会来临

SE老大和田洋一最近谈及游戏界未来时表示：“从05年起游戏行业就面临了一个重要的转折，游戏的发展由依赖硬件的时代向依靠网络的时代发展，游戏主机和PC的区别越来越小，甚至在10年以后，游戏主机将会消亡，单纯意义上的主机游戏也会难有生存空间，以网络功能为卖点的游戏将成为主流。”

——和田这番话其实很现实，当今的游戏界的确在朝着这种方向发展着，日式RPG和各种类型的单机游戏越来越难卖，具有联机协力对战和网络多人游戏功能的作品销量一个赛一个火，也难怪像SE日子越来越不好过。

电软视点

美厂与日厂对比，历数十大不同点

美厂以周期长为耻 日厂以周期长为荣

美厂开发一款游戏，周期最多不超过两年，如《使命召唤》、《光环》、《刺客信条》，再长就会受到惩罚，甚至解散开发小组。日厂则周期越长价值越高，越能显示游戏和制作人的大牌身价，如《最终幻想》、《GT赛车》，拖得越久玩家的期待度和炒作价值越高。

美厂以团队为招牌 日厂以个人为招牌

美厂开发游戏都是以某某工作室、某某团队为形象招牌，如《战争机器》之于Epic，《现代战争》之于Infinity Ward，《小小大星球》之于Media Molecule，全都如雷贯耳。日厂则以个人偶像为作品代言，一个人名就是品质的保证，如《合金装备》之于小岛秀夫，《猎天使魔女》之于神谷英树，《龙如》之于名越稔洋。

美厂发表后半年发售 日厂发表后N年后见

美厂但凡发表一款新作，基本都已经开发得十有八九，大约半年后就能让玩家玩到，如《战争机器2》相距6个月，《极限竞速3》相距4个月，《求生之路2》相距5个月。日厂发表一款新作，基本在初始阶段，甚至只有一个概念，要玩请从高中毕业期待到大学毕业，例子就不举了，请参考SE的神作和“我们有”系列。

美厂喜欢给你惊喜 日厂喜欢玩倒计时

美厂发布游戏新作，都是找个合适的时间，突然公布，吓你一个跟头，你很难猜到明天是哪个美厂会发布什么新作。日厂则先放一个硕大的倒计时，顺带文字游戏和猜谜游戏，充分吊动玩家的想象力和胃口后，再掀开盖头无比隆重宣布，不管是大作还是小作。

美厂开发中不喜说话 日厂开发中口沫横飞

美厂开发一款游戏，不管周期长周期短，都很少在媒体面前说东道西，统统无可奉告，最多透露少量的游戏信息。日厂开发一款游戏，不管周期长周期短，都要在媒体面前卖足关子，用非常艺术的语言大谈开发理念和未来展望，充分表现一番后再来句“无可奉告”。

美厂游戏面向世界 日厂游戏面向岛国

美厂开发的游戏，从世界观、游戏方式，到人设，主题风格，基本符合全世界玩家的爱好，卖到全球都会受到欢迎（岛国除外）。日厂开发的游戏，无论从内到外，从上到下，多数都仅符合岛国的兴趣，卖到日本以外地区多数都会暴死，即便是国民游戏也不例外。

美厂游戏暴力露骨 日厂游戏纯真和谐

美厂无论开发什么游戏，都会把现实生活中最真实的一面反映到游戏中，受伤就会流血，狙击就会爆头，甚至少儿不宜场面也家常便饭。日厂的同类游戏，都会把与血有关的刻意隐去，即使刺穿身体也不流一滴血，爆头场面也被统统和谐掉，少而不宜更是不可能出现，即使有也会被定为18岁以上专用。

美厂多平台同时发 日厂跨平台逐个炒

多数欧美第三方，如EA、育碧、Activision，推出游戏所有主流平台都有份，都在同一时间同时发售，家用机、掌机、PC一个不少。日厂则先出单独一个平台，卖得差不多了再跨到另一个平台，每个平台都不互相抢饭碗，反复炒作直到榨干最后一滴油，某K打头商人为最佳代表。

美厂大作500万起 日厂大作100万烧香

美厂的大作都是大投入、大手笔，卖到500万才有资格称之为“大作”，否则您都对不起这两个字，尤其是多平台发售的超大作，卖到千万才是及格线。日厂的大作同样是大投入、大手笔，但都以十万为单位在卖，卖到50万就能自称为“大作”，卖到100万，那就是神作了。当然，这里不包括老任，那不属于日厂范畴，那是众神之神。

美厂都在玩高清大作 日厂都在玩掌机奶粉

美厂的游戏新作近几年基本都集中在了PS3、X360和PC高清平台上，用最高新的技术追求更高层次的游戏表现。日厂则都集中到了PSP、NDS掌机上，用小成本换来低风险高回报，但凡出一款高清，都像宝贝一样贡着，以彰显自己的“开发实力”。□文/翅膀

电软视点

XBOX360在日本的现状

放眼望去，目前全球TV游戏市场是欧美占主导地位，而游戏也是以美式游戏占据绝大多数份额，也因如此，欧美技术力已经大大领先于日本。而作为日本这块市场，与SONY和任天堂完全不同的微软是以一个“外人”的身份过来的，且一过来就是8年之久，这8年之后的现在，在当地人眼中他也仍然还是个“外人”。

微软对日本市场所下的功夫也可谓是由来已久，说句不着边际的话，如果SONY和任天堂不是日本企业的话，那以微软长久以来的努力，它早就征服这块土地了。微软对于日本市场的态度一直是仅次于本家北美市场，向来都是抱着谨慎和慷慨的原则，身为玩家的我们在这过程中也确确实实地见到了微软的努力，也看到了一些成效，但老实说，成果虽然可喜，但还是改变不了微软主机在日本的命运。

日本市场的大形势是亲任天堂和SONY，这一点大家都知道。但远的不说，单说笔者的几个日本朋友，每次和他们讨论XBOX360的话题时，得到的回答都是诸如“箱（XBOX360）的话就算了”、“放心吧，同一游戏90%的人都会选PS3，就算PS3版再差也是”、“独占游戏？大家知道会出完全版的，再说多数游戏没兴趣”这类的回答……而实

际情况也确实是这样，拿刚发售不久的《猎天使魔女》为例，PS3版虽然已经白金，但读盘时间已经不可考量，这还没算上画面因素，就算这样在日本也是PS3版更受欢迎，可见一斑了。

地域，文化，思想，这些就不说了，已经被大家说得太多了。那我们不妨看看本世代XBOX360的实质表现。如大家所见，图表中这20个游戏就是XBOX360在日本发售以来的累计销量排名情况。都知道日本人喜欢玩RPG，看看PS3上的情况就知道了，先不说马上要出的FF13，目前别说一线RPG了，现在PS3连一个能真正拿得出手的都没有，可再看看此表中的RPG数量和质量，人们就能知道微软在日本市场上下了多少功夫了。

至于游戏后来的移植属于后话了，主机的基数不高，游戏自然卖不好，想必微软也清楚争取到这些游戏的意义要大于游戏的实际销量，他是想打破长久以来在

01	星之海洋4 最后的希望	RPG	SQUARE-ENIX	20万8521套
02	蓝龙	RPG	MICROSOFT	20万3740套
03	薄暮传说	RPG	NBGI	19万4714套
04	最后的遗迹	RPG	SQUARE-ENIX	15万4493套
05	生化危机5	AVG	CAPCOM	11万9056套
06	王牌空战6 廉价版	SLG	NBGI	11万3500套
07	无尽的隐秘	RPG	SQUARE-ENIX	11万3195套
08	美丽的块魂	ETC	NBGI	10万9914套
09	失落的奥德赛	RPG	MICROSOFT	10万9517套
10	死或生4	FTG	TECMO	10万8618套
11	宝贝万岁	ETC	MICROSOFT	10万1552套
12	极限竞速2	RAC	MICROSOFT	10万1591套
13	王牌空战6 解放的战火	SLG	NBGI	9万5902套
14	光环3	FPS	MICROSOFT	8万3696套
15	猎天使魔女	ACT	SEGA	7万8991套
16	偶像大师	ETC	NBGI	7万5272套
17	山脊赛车6	RAC	NBGI	7万3501套
18	上古卷轴4	RPG	SPIKE	7万2274套
19	信赖铃音	RPG	NBGI	7万1435套
20	战争机器	FPS	MICROSOFT	6万8270套

日本人心中的那种“车枪球专用机”的概念，至于这些游戏是否能卖多少可能并不重要，给人们一种信号和一种新的讨论话题从而能让人们在意识中或多或少地对其有所改观，才是他的首要目的。这20个游戏名单中，原有独占作品如今已经移植大半，而随着XBOX360在日本“最后的希望”——《星之海洋4》的移植宣告后，这台主机在日本的前途已经毫无悬念，或者从某种程度上说，可能一开始就并不存在悬念，但是对比上一台主机来说，XBOX360时至今日在日本所做的努力已经相当不易了，能带来表中这些让玩家以前想都不敢想的游戏，真的已经不冤了。□文/桔梗

第四款Wii官方中文游戏即将推出

汉化 EXPRESS CHINESE 专递

任天堂台湾子公司宣布，将于12月12日在台湾地区推出全球累计销售697万套的Wii体感运动游戏《Wii运动 度假胜地（Wii Sports Resort）》的繁体中文版。

本作是继《Wii运动》、《Wii第一次接触》、《Wii塑身》之后的第4款中文化的Wii游戏，将与"Wii 动感强化器"同捆贩售，价格为1500台币（约合人民币300元左右），多人游玩时须添购的"Wii动感强化器"价格为550台币（约合人民币110元左右）。此外，原本随主机同捆的《Wii运动》繁体中文版将替换为最新的《Wii运动 度假胜地》的繁体中文版，价格也将从如今的8500台币降至7500台币（约合人民币1580元）。

←虽然本作的汉化量不大，但毕竟是第四款官方汉化。

FF外传、使命召唤汉化发布

近期NDS汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
光之四战士 最终幻想外传	基本完善	ACG汉化组
使命召唤 现代战争2	基本完善	SCEH

近期DS超大作的汉化速度似乎一个比一个快，上期DQ9汉化版的推出速度就足够让人吃惊了，如今另外两款DS超大作《光之四战士 最终幻想外传》和《使命召唤 现代战争2》的汉化版又接着发布了。

对于FF外传的汉化版，需要提醒模拟器玩家的是，测试中发现模拟器对这游戏的支持不是很好，打开菜单就会出现粘字的现象，战斗中的信息显示更是惨不忍睹，所以执意要玩模拟器的玩家要有这方面的觉悟。还有，玩汉化版推荐重新从头开始，因为种种原因用日版存档的话魔法名字将会是日文，还有起名字现在暂时不支持中文，想要起中文名字的玩家可以用游戏默认的名字。另外，已知"战斗会心"这一金手指代码一旦激活，进入战斗就会死机。

真355繁体中文特别版登录陆PSP

这段时间PSP上的中文游戏数量还是蛮多的，上期爆发过之后，这期接着爆发，一共有5款中文PSP游戏发布。其中既有国内汉化小组自行汉化的作品，也有官方推出的繁体中文版，形势不错。

近年来，PSP的所有无双系列作品都会由台湾光荣推出官方繁体中文版，这次也不例外。其余作品中，《隐形妖怪》比较有特色。一般牌卡对战游戏是通过完全虚拟的卡片来进行，缺乏代入感，本作则是通过PSP专用摄像头来辨识盘面上所摆设的实体牌卡，并将摄入的实体牌卡影像与由3D绘图软件产生的游戏角色或特效结合在一起，显示于屏幕前的。这种玩法对于喜欢卡片游戏的玩家来说无疑非常有吸引力，即便是普通玩家也会大感兴趣。

←伊苏系列的人气这些年已经逐渐没落了，不过支持者也不算少。

近期PSP汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
胜利十一人2010	V1.0预览版	WECG、WSI联合汉化
秋之回忆5：安可	基本完善	KFC特创组
隐形妖怪	官方汉化	Novarama
真三国无双5特别版	官方汉化	KOEI
伊苏7	基本完善	CG汉化组

落后一代，神游即将推出行货DSi

与当初火爆的势头截然相反，近两年来神游公司在国内可以说是非常低调，不但中文游戏推出的数量寥寥，行货主机的更新速度也总是慢了国外一代。这不，任天堂的DSi LL都已经正式发售了，神游才刚刚准备在国内推出DSi的行货版。

iQue DSi是神游科技在大陆所推出的第3款NDS中国行货款式，沿袭了NDSi的基本规格，屏幕尺寸增大为3.25寸，新增2组30万像素摄影机与SD记忆卡插槽，取消GBA卡带插槽与游戏兼容功能，内置闪存储存空间，支持软件下载与系统软件更新功能。

→这个就是神游的行货DSi所搭配的趣音软件汉化后的界面了。

iQue DSi采用中文化的"iQue DSi 菜单"使用者接口，内置可拍摄与处理相片的影像处理软件《iQue DSi 趣照》以及具备丰富效果与游玩要素的音乐播放软件《iQue DSi 趣音》。还可以通过在线下载服务《iQue DSi 商店》来下载购买更多iQue DSi专用软件。

神游科技预定随iQue DSi在线下载服务同步推出专用的"iQue DSi 点卡"，每张卡1000点，售价未知。首波将推出白色与黑色2种配色款式的iQue DSi掌机，价格尚未公布。

目前来看，神游的行货版DSi的推出还需要一段时间，期待着早日推出行货DSi LL。

任天堂台湾负责人专访

任天堂台湾子公司最近发表了即将于12月份在台湾地区推出的Wii体感运动游戏《Wii运动 度假胜地》的繁体中文版。其台湾分部董事长齐藤力与任天堂广报室室长丰田宪在发表会后接受了相关采访，并透露了任天堂将来在我国台湾地区的一些意向和中文化游戏的相关消息。

——《Wii 运动》与《Wii 塑身》在台湾地区正式发售后的销售反应如何？

答：任天堂去年7月正式推出Wii台湾专用机，并随主机同捆《Wii运动》繁体中文版以及同步推出《Wii第一次接触》繁体中文版，随后在12月推出了《Wii塑身》繁体中文版，这次的《Wii运动 度假胜地》繁体中文版是第4款中文化的Wii游戏。我们的目标是希望不论重度玩家还是轻度玩家都能乐在其中，因此选择以这几款游戏为中文化的首要目标，推出后台湾玩家也都相当支持，在此也致上诚挚的谢意。

——除了《Wii运动 度假胜地》之外，后续是否还有其它中文化游戏的制作计划？

答：如果进度顺利的话，我们预定在明年农历春节假期之前推出《Wii塑身 加强版》繁体中文版，如同之前所说，我们的目标是希望让不常玩游戏的玩家也能乐在其中。至于其它游戏的中文化部分，目前还没有具体计划可以公布。

——这次在《Wii运动 度假胜地》的中文化制作上跟先前几款有什么不同？

答：最初的《Wii运动》是在日本地区推出后1年多才推出中文版，之后的《Wii塑身》也隔了1年才推出，不过这次的《Wii运动 度假胜地》的间隔缩短到半年左右，之后的《Wii塑身 加强版》则是进一步缩短到3～4个月，我们会持续努力缩短中文版的间隔。

——那么，未来是否有可能更进一步的缩短、甚至是同步推出官方中文版游戏呢？

答：能否更进一步缩短间隔这部分我们也没办法给明确的答案，毕竟这牵涉到许多开发制作上的环节，而且我们希望中文化的成果能达到最好的品质，这些都需要时间。

↑从任天堂方面的回答来看，近期还会有几款Wii中文游戏推出，但不会太多。

——这次的《Wii运动 度假胜地》有什么特色能吸引《Wii运动》的玩家购入？

答：除了内容的加强之外，我们还会以1500台币的优惠价格提供游戏与Wii动感强化器的同捆组合，有多人同乐需求的玩家也能以550台币的价格选购Wii动感强化器。Wii台湾专用机的同捆游戏也会从12月12日起同步改为《Wii运动 度假胜地》，主机的价格也会下调1000新台币。目前同捆《Wii运动》的旧版包装将停产，等库存销售完毕后就会全面改为新版包装。（待续）

大杯具 Games

——近年日式游戏暴死分析

自2000年3月4日PS2发售以来，这九年中暴死的游戏远不止这些，而本次是选出其中部分具有话题性的代表游戏来简单和大家聊聊。

PS2以来最具代表性的30个日式暴死游戏

序	游戏	机种	厂商	发售日期	官方计划销量	日版销量	其他版销量
1	★终极地带（Z.O.E）	PS2	KONAMI	2002.09	80万套	12万套	24万套
2	心跳回忆3	PS2	KONAMI	2001.12	65万套	12万套	–
3	龙战士5	PS2	CAPCOM	2002.11	50万套	14万套	3万套
4	妖精战士 精灵的黄昏	PS2	SCE	2003.03	110万套	18万套	3万套
5	异度传说3 查拉图斯特拉如是说	PS2	NBGI	2002.02	60万套	15万套	10万套
6	★恶魔猎人2	PS2	CAPCOM	2003.01	170万套	45万套	42万套
7	鬼武者3	PS2	CAPCOM	2004.02	200万套	53万套	12万套
8	天外魔境3 NAMIDA	PS2	HUDSON	2005.04	60万套	14万套	–
9	格兰蒂亚3	PS2	SQUARE-ENIX	2005.08	120万套	23万套	20万套
10	★生化危机4	NGC	CAPCOM	2005.01	350万套	25万套	135万套
11	星际游侠	PS2	SCE	2005.12	120万套	35万套	10万套
12	机动战士高达 一年战争	PS2	BANDAI	2005.04	100万套	45万套	–
13	最终幻想7 地狱犬的挽歌	PS2	SQUARE-ENIX	2006.01	170万套	48万套	50万套
14	数码恶魔传说	PS2	ATLUS	2004.07	60万套	15万套	30万套
15	街头霸王3 三度冲击	PS2	CAPCOM	2004.07	80万套	4万套	50万套
16	生化危机 逃出生天2	PS2	CAPCOM	2004.09	75万套	18万套	30万套
17	★杀手7	NGC	CAPCOM	2005.06	50万套	2万套	10万套
18	泪指轮物语	PS2	ENTERBRAIN	2005.05	50万套	17万套	–
19	战国无双2	PS2	KOEI	2006.02	90万套	53万套	10万套
20	★樱大战5 别了吾爱	PS2	SEGA	2005.07	80万套	14万套	–
21	大神	PS2	CAPCOM	2006.04	80万套	14万套	21万套
22	★山脊赛车6	X360	NBGI	2005.12	100万套	7万套	30万套
23	★失落的奥德赛	X360	MICROSOFT	2007.12	100万套	10万套	35万套
24	★高达无双	PS3	KOEI	2007.03	200万套	31万套	–
25	战场的女武神	PS3	SEGA	2008.04	50万套	15万套	–
26	★忍者龙剑传 龙剑	NDS	TECMO	2008.03	40万套	6000套	–
27	蓝龙 异界的巨兽	NDS	NBGI	2009.09	30万套	1万套	–
28	忍者龙剑传Sigma2	PS3	KOEI-TECMO	2009.09	60万套	5万套	27万套
29	★超级机器人大战NEO	Wii	BANPRESTO	2009.11	25万套	3万套	–
30	最终幻想水晶编年史 水晶信使	Wii	SQUARE-ENIX	2009.11	50万套	3万套	–

注1：附有★标志的，后文有其相关说明。注2："其他版销量"包括非日版的全部版本总和，与日版相加为全球销量总和。

何为"暴死"？就是指实际销量与厂商或玩家的预期严重相违，让人感到意外和吃惊。回头想想，早的就不说了，单看PS、SS和N64那世代的游戏普遍销量就知道了，销量破百的比比皆是，50–70万的更是多如繁星，然而50–70万这样的数字在当时来说却是很一般的销量，可是放到现如今，能达到50万以上的游戏真可谓大成功了。后来到了PS2、DC、GC和XBOX这一代，就已经有了明显的下降，除了几个国民级和世界级的游戏不说，常规作品能达到40万以上的就被视为一线大作了。那么再看看眼下这一代主机，如果玩家不关注全球销量和全机种销量的话，那估计都看不下去了，首周过7万，累计过15万的游戏全是大成功。一代不如一代，一代比一代混得惨。

但这又证明了什么呢？游戏市场的萎缩？恐怕也不尽然，君不见那些王牌作品的销量无论身处哪个世代也一直没有什么下跌，马里奥和口袋妖怪即使是现在也一样可以破千万，FF、生化危机与合金装备这种级别的游戏全球500万以上也一样很容易达到。那究竟是什么原因导致其他很多知名游戏的销量上不去呢？我想此时我们的眼光再盯着那些一线游戏已经行不通了，要瞄向那些准一线或二线作品。这里指的准一线和二线是结合游戏在市场中的定位而说的，而不是该游戏在厂商内部的战略地位。比如说《机战》系列，它在眼镜厂中算是一线作品了，市场中也有着绝高人气，但受众面无法和其他一线作品比较，所以仍然只能说是二线或准一线徘徊。

比如《女神转生》就是典型的叫好不叫座的系列，游戏所涉及的内容很有深度，但它明显属于小众向，销量必然高不了，拿《真女神转生3》来说，一个构思了十年的作品也只卖了40万左右，而随后的P3这种一个只开发了不到一年，脱离了传统PERSONA系列的恋爱RPG则可以轻松卖出30万的数字，所以ATLUS近年把战略重心分配到了P3之后的PERSONA系列中。然而老玩家却指望其能用P3和P4赚到的钱去开发系列的正统续作，这一点其实很理想化。已经习惯了赚那些"来得容易"的钱，你还指望他去做那些费劲去开发但也不一定能有好结果的正统作么？

↑当SQUARE把《异度装甲》卖给NAMCO时，就已失过半的人气，后者作成了新三部曲。

→《P3》《P4》赚到的钱还是要投到《P5》，那么能理解成《真女神4》已经无期了么？

可以说，很多曾经的二线和准一线甚至是一线作品，都已经越来越多且是越来越快地纷纷没落下去，这里面有经济大环境的因素，也有制作人的态度和水平的问题，甚至包括厂商战略调整的因素。因为大家都清楚，TV游戏市场每一次的新世代来临就意味着技术的更新，开发环境从旧平台转移到新平台的这种变化必然使得新技术代替旧技术，所以游戏的开发成本只会提升不会下降，那么在有限的资金下，如何保证游戏的质量不会下降呢？那只能是把资金的比例更多地分配到厂商中的一线游戏中，因为赢利是厂商放在第一位的因素。最明显的例子就是SE旗下的众多知名作品，在以前《浪漫沙加》、《圣剑传说》、《时空之轮》和《最终幻想》是SQUARE的几大支柱，当时可以说是平行发展。然而在坂口博信的电影失败后，公司陷入困境，最终与ENIX合并。合并后的SE把战略重点逐渐转向FF和DQ，其他全部沦为公司的二线作品，二线作品得到的开发资金与一线差得十万八千里，成本能省则省，这不光会影响到游戏的画面，也包括游戏的系统和各种优化方面要省去大量的人力和物力，还有后期的宣传工作。那么在这样的状况下，游戏本身如何能开发得好？那么就此说开去，游戏没开发好，那么销量你还指望会好么？销量一不好，那就得不到公司内部的重视，很可能连续作的申请都不会被批准。那么即使有续作，因为前作没卖好，新作得到的开发资金还是上不去，这就是现今很多日式游戏所面临的困境。玩家总是期待下一作能有所改观，但玩家的期待和厂商内部的评估是两码事，前作的销量在玩家来看无所谓，但在公司内部是直接关系着续作的开发资金的，所以有的游戏只要一失败，那么很可能就会一厥不振，陷入这个恶性循环中，而作为一个没历史，没人气，没时间积淀的原创游戏来说，生存就更加困难。正因如此，开发一款原创的新作是需要很大的勇气的，因为想成功非常之难，应该得到更多的关注和尊敬。毕竟像《王国之心》这样的原创得到大成功以至现在提升至SE的三大支柱的例子在业界不是太多，而是太少了。更多的厂商和制作人宁愿去选择那些有历史，有人气，有时间积累的名作续篇的开发，就算没做好，也能凭借前作的威名去卖到一个不错的数字。

终极地带（Z.O.E） 2001.3.1

可能对于很多人来说，2000年的E3展印象最深的就是《合金装备2》那段惊世骇俗的15分钟预告片了，然而其实在那时，小岛秀夫的另一呕心沥血之作《Z.O.E》也在那时公布了。系列有一批十分核心的铁杆，而就游戏本身来说也无愧于神作二字，但可能就是因为过于核心向，所以销量比较惨淡，而续作的日版则更是只有8万套左右，而公司内部的战略重点是以《合金装备》的开发为主导，以至于本作的三代遥遥无期，FANS们也一直是苦苦等待。然后就在前不久小岛秀夫和他的制作团队在一次公开言谈中透露在已经基本完成PSP新作《合金装备 和平行者》的现在，已经将一款人们期待很久的游戏放在开发优先度的第一位上，这款神秘的游戏就是《ZOE》的续作！

恶魔猎人2 2003.1.30

本系列的每次诞生都是当时动作游戏类型的标志型作品，作为系列缔造者的神谷英树而言，在成功开创了系列初代后便明确表示不想再制作续作，而宁可去开发其他新游戏，但作为厂商来说这并不符合商业上追求的利益最大化原则，所以本作更换了制作人，也加上制作人能力所限，游戏的感觉已经大不如前。以至于在当时，全世界的骂声险些让此系列从这个世界上消失，所以四作中被批评得最多的一作就是本作了。其实乍看之下，本作的销量凭借初代的威名和当时的其他动作游戏的销量相比的话真是很不错，但如果和系列纵向比较的话就是最差的一个了。幸好原第四开发部的小林裕幸接手了三代，并且三代表现得十分可喜，否则这个系列多半就要从二代开始便蒸发掉了……

生化危机4 2005.1.27

到目前为止，四代经过了多年共存在着NGC、PS2、PC和Wii四个版本，全世界的总销量已经接近了500万套，无论是所涉及的机种和销量可算是与二代不相上下了。而NGC作为本作的初版有着全球160万套的成绩，按理说机种是当时最弱势的NGC，能达到这样的销量已经是很不错了，但孰不知当年的CAPCOM正处于生死存亡的时期，那段时间的作品几乎无一大卖，自游戏史上著名的《生化危机》全系列叛逃事件开始，系列作品的销量一代不如一代，所以身为开发周期最长的一作，四代肩负的责任十分重大，正因如此，最后不得不转战多平台，也算是玩家中的一个话题了。值得一提的是，由于四代的开发历程非常曲折，不但有着3.5版本，还是《鬼武者》与《恶魔猎人》的原型。

杀手7 2005.6.9

本作是当年著名的"NGC独占五连发"之一，这"五连发"分别是《PN.03》、《幻侠乔依》、《凤凰涅磐》、《杀手7》和《生化危机4》，但销量几乎全不如意，以至于其中的《凤凰涅磐》干脆终止了开发。其实现在来看除了《PN.03》外，其他几个已经都陆续移植到了PS2上，但多数的游戏质量还是上乘的。而本作的制作阵容也可谓超强：三上真司+须田刚一+小林裕幸，并入选FAMI白金殿堂。游戏故事相当诡异，玩家扮演的是同一杀手的7个不同人格。而系统直到现在为止也算是顶级前卫式的。由于游戏过于另类，各方面都超出当时游戏文化范畴太远，所以销量更是惨得无以复加，同时推出的PS2版也更是大暴死。现在来看，03到05年是CAPCOM过得最寒冷的三年……

樱大战5 别了吾爱 2005.7.7

本作莫要说和系列经典的前两作相比，也莫要说和华丽的3、4代去比，把它单拿出来看的话，作为一个恋爱因素在游戏中占主要地位的游戏来说，里面连一个顺眼的女性角色都没有，固然游戏的系统做了不少改变，系统界面也换然一新，但这些因素都是玩家玩过之后才会了解的东西，而人设的失败让玩家首先就失去了去玩的动力。SEGA和广井王子无法去责怪游戏市场，因为他们首先就没有去认真考虑过市场，作为一个有着辉煌历史的名作系列，14万的销量显然是说不过去的，但对于本作来说还真就是挺合情合理的。难怪在玩家之间把副标题戏称为"别了，樱大战"。而系列自五代败后就再没了续作的消息，取而代之的则是制作小组新打造的《战场女武神》系列。

山脊赛车6 2005.12.10

《山脊赛车》系列一贯是作为随每一台新主机的首发而出现，且一直以来都是SONY阵营的作品，只是这一次换成了XBOX360首发阵容的游戏，我想对于这一点当时很多人都大跌眼镜吧。但富有戏剧性的是，在不久之后的PS3面市之时，NBGI索性又出了《7》来保驾护航，意在表明最新作仍然还是PS阵营。那么回避掉这些带有明显炒作性质的商业行为不谈，只谈游戏的话，你会发现从PSP的首发《山脊赛车P》到隔了不久的《山脊赛车P2》，再到从家用机版的《6》和《7》，这四个作品感觉上就是一个游戏，除了画面因主机不同外，其他方面没有半点变化而言，只是LOGO变了变样而已，完全是充数。与之相对的是，这几作的销量再也没有四代之前的威猛，NBGI是时候反省一下了。

失落的奥德赛 2007.12.6

坂口博信这个FF之父，可以说成也是他，败也是他。自电影版《最终幻想 灵魂深处》的惨败后，若不是ENIX的及时相救，SQUARE如今已经不复存在。在那之后坂口博信也是难逃其咎而离开SQUARE，自立门户的他得到了微软的资金支持来为XBOX360开发游戏，其中《蓝龙》和《失落的奥德赛》这两个各自特点鲜明的RPG明显是瞄准了DQ和FF，那两年关于这两个作品的新闻也是铺天盖地一般，但从实际成果来看，这两个游戏的素质倒是不低，但销量却是暴死，《蓝龙》还好说，毕竟是有着很浓DQ风，不乏支持者，但《失落的奥德赛》可就没那么幸运了，可谓是暴死，而不久前的《蓝龙 异界的巨兽》又可谓大暴死，"失落的小胡子"怕是陷入沉思了。

高达无双 2007.3.1

又一个话题性作品，本作的实质开发是由KOEI的OMEGA-FORCE这一无双小组为制作主导。就实际的游戏素质而言，点子是挺好，但更多地是"有爱"人群才会去玩。发卖前NBGI曾信誓旦旦地称本作有着百万级的高达和百万级的无双号召力，相信可以达到200万套。但即使加法算得再好恐怕也不能是这样的简单来相加，而实际上本作随后又移植到了X360和PS2上，三个机种加起来也才刚过70万套，这也是近年KOEI进行秀下限的开始……以《高达无双》为契机，《特洛伊无双》和《北斗无双》也相继公布。而与此同时KOEI则开始了频繁的将日后的作品反复移植，甚至包括PSP在内的逆移植，这些还不算，传统相对正统的无双也开始了"赛亚"化发展，比如近期的妖魔无双……

忍者龙剑传 龙剑 2008.3.20

这句实话，作为一个掌机DS上的动作游戏来说，本作的素质真的不算低，家用机版上的大部分经典招数都得以保留，"全程触摸笔"这几个字别看听着感觉挺飘，但真正玩起来你会发现自己其实很快就能投入进去，一样能够得到不少的爽快感。值得一提的是当使用忍术的时候，用触摸笔书写梵文的感觉也别有一番味道。只是《忍者龙剑传》这个系列本来走的就不是大众路线，玩家基数本来就不是很多，所以作为一个掌机上的旁系作品来说，对销量的要求也确实不宜过高，但区区不到一万套的销量真的会给人以很强的挫败感。本作是板垣伴信第一次尝试制作DS游戏，但想必也受到了销量的打击。而如今早已脱离TECMO的他基本也不会再轻易去尝试掌机游戏的开发了……

超级机器人大战NEO 2009.10.29

还是那句话，完全不知4P（寺田贵信，机战系列制作总指挥）近年在干什么，自PS2末期素质超高的《机战Z》以来，之后的作品完全找不出一个像样的来，或者说基本都不能算是正统的机战游戏。4P也许正忙于新的次世代机战的开发，但在这过程中诞生的《机战NEO》再次让人无奈，说实话，全3D的画面虽然没有2D看着舒服，但也并不是不可取，而且以前也有过几代同为全3D。可本作的问题并不在于此而是系统，别的不说，光一个"魔法"指令就已经把玩家给吓跑了，而收录的作品从实质上说也都是一些版权费较低的，说白了就是除非是老资格的萝卜迷，否则吸引不了其他玩家。累计三万多的销量甚至比往年的《机战GC》和《机战XO》还低，终究还是实验性质的作品。

结语：正因如此，现实中已经有过太多的游戏告诉了我们，如果一个游戏做得好且卖得也好的话，那么对于续作的出现将是迟早的事，且续作的质量也是有一定保证的，这一点无需玩家去担心。但如果反之，除非那是一个有着多年历史和玩家认知度的系列，否则玩家也不要再去为它伤神了。而作为一个普通玩家来说，在满是销量数字的信息中该如何去选择，特别是面对着一个自己喜欢的但销量却不如意的游戏时应该报着一种怎样的心态呢？我想每个玩家都有着自己不同于他人的观点，但无论是有着怎样的见解，有一点是要肯定的，那就是要保持一颗淡定的心，因为随着游戏业二十年的发展，虽然游戏作得越来越复杂，越来越眼花缭乱，但与之相对的是在这过程中玩家所积累下来的经验也越来越多，也逐渐有了一套属于自己的选择标准，所以并不会完全因为一个游戏卖了多少而动摇自己的个人取向。所以玩家要做的就是玩自己的游戏，让别人去计算数字吧。

时隔15年，新四狂神战记降临！

又是一款号称名作的游戏发售复刻版（感觉最近此类打着1X年前名作的旗号，发售复刻版的游戏的做法实在是愈演愈烈啊）。本作是95年发售的，以描写神与人之间的激烈决战的角色扮演类游戏《四狂神战记2》的复刻版作品。当然了，本作不仅仅只是一个复刻版作品，在继承了原作精髓系统的基础上，对游戏的主线剧情以及各个系统都进行了大幅的改修，而最大的变化，则是将游戏类型改为了A·RPG，成为了一款真正意义上的系列新作。而且本作的制作也再次令当年的原班人马集结到了一起，共同完成这部他们称为真·四狂神战记的作品。原本在1993年时发售的《四狂神战记2》是款地地道道的RPG游戏，而本作则是加入了全新的动作要素，改变了原有的游戏操作方式，如此一来，即便是玩过SFC《四狂神战记2》的玩家，也能在复刻版的本作上感受到全新的乐趣了。另外，不知本作是否针对NDS的机能，加入对应触笔的操作呢。

文/冬羽

↑历经十五年之后再次复活的本作画面表现水平得到了大幅的提高，看到图中这种精致的CG动画后，老玩家想必会很感动吧

全新制作的CG动画效果十分震撼！

在本作的世界观设定中，存在着一种名为波动器的特殊装置，这种波动器存在于世界各地的神之遗迹的最深处，相传波动器能够赐予人们水、火、光、重力等等可以对抗神的强大能力。甚至就连神自身也对这种能力感到了恐惧，因而才将波动器封印起来。

↑造型奇特的特殊装置，波动器发出了神秘的光芒，究竟它将会赐予主人公何种能力呢，实在是令人期待。

遭受毁灭的世界，再次走向复苏！
传说中能够与神匹敌的波动器，
将会引导主人公们走向胜利！

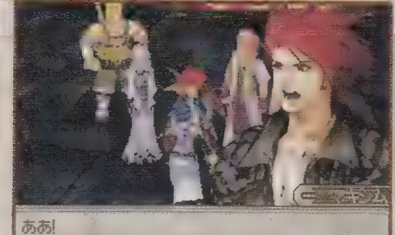
The Lands cursed by the Gods
Estpolis™
エストポリス

本刊译名　四狂神战记			
动作角色扮演	SQUARE ENIX	5980日元	日版
卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

我想知道，自己所拥有的这种能力，究竟是为何而存在的呢？

本作游戏的主人公，21岁的红发魔物猎人。由于命运的指引而获得了特殊装置波动器所赐予的强大力量。但马吉西姆自身却感到了迷茫，自己的能力究竟是为何而存在的呢？为了寻找到这个答案，马吉西姆毅然踏上了漫长的旅程……马吉西姆的性格也如同他那一头红发一样，十分的热血。同时，他还具有非常强的正义感与责任感，能够团结起周围的同伴们，并且对他们都十分的照顾，因而深得同伴们的信赖，在团队中属于队长级的角色。

在游戏中，使用轰炎波动器的马吉西姆，拥有着超乎常人的强大实力。对于同样拥有波动器能力的人来说，马吉西姆也是属于特殊的存在，为此也使得他拥有了一个特别的称呼“波动勇者”。



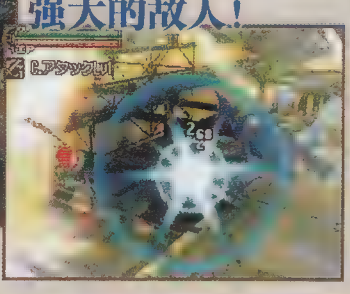
在一同冒险的团队中，马吉西姆总是扮演着调解同伴之间分歧的角色。

被命运所选中的波动勇者！

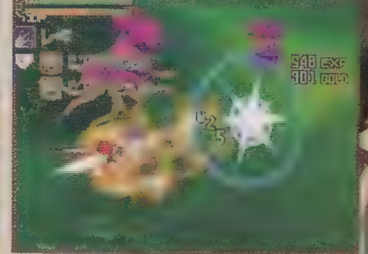
马吉西姆 Maxim

年龄：21岁 身高：184cm
武器：片手剑
攻击类型：全能型
活跃在战斗第一线的马吉西姆，通过吸收波动之力，发出的暴炎攻击能将敌人一击必杀。

使用连续技来击倒强大的敌人！



↑使用连协攻击不仅能大幅的提升攻击力，还能可以增加攻击范围。

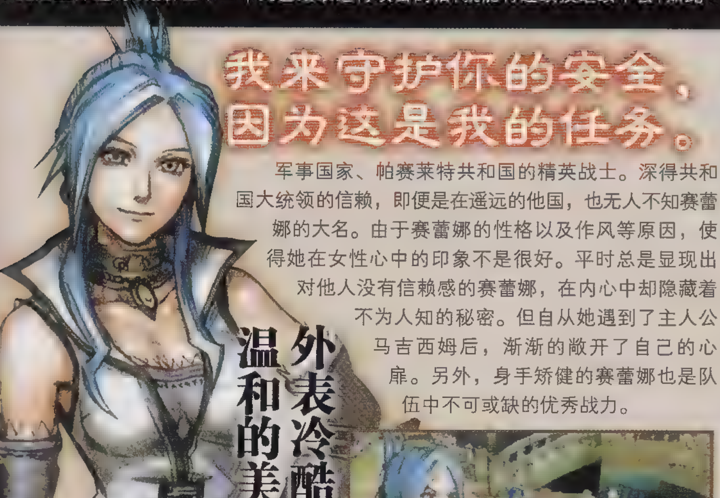


↑主人公马吉西姆擅长使用炎属性的攻击，将波动器装备在片手剑的剑柄部位后，就能将自身的波动转化为炎之力了。

经典的系统也有全新的变化！

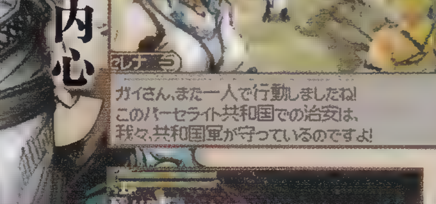
本作的游戏类型从指令型的RPG改为手动控制型后，派生出了许多新的要素。首先，在通常攻击时，连续的按下攻击键，就会自然的形成各种连续攻击。在游戏中，当玩家点击屏幕下方的角色头像图标后，就能随时的切换角色，当一个角色的连击技使完后立即进行切换，让下一个角色继续进行攻击的话，就能将连续技继续下去，如此一来便能对敌人造成极大的伤害了。刚才提到过角色切换系统，该系统除了在使用连续技进行攻击时使用之外，最大的用途是解谜。由于迷宫中设置有各种各样的机关，玩家只用一名角色肯定是不能顺利通过的，此时就需要使用角色切换系列来更换可以打开机关的角色上场，如此才能顺利的突破困难重重的迷宫。另外，本作游戏的迷宫中也蕴藏了大量的解谜要素。除了一些简单的落下陷阱、箱子机关之外，还有更加困难的镜面反射等谜题。当面对此类谜题时，玩家们还需多动动脑筋才能通过。

我来守护你的安全，因为这是我的任务。



军事国家、帕赛莱特共和国的精英战士。深得共和国大统领的信赖，即便是在遥远的他国，也无人不知赛蕾娜的大名。由于赛蕾娜的性格以及作风等原因，使得她在女性心中的印象不是很好。平时总是显现出对他人没有信赖感的赛蕾娜，在内心中却隐藏着不为人知的秘密。但自从她遇到了主人公马吉西姆后，渐渐的敞开了自己的心扉。另外，身手矫健的赛蕾娜也是队伍中不可或缺的优秀战力。

外表冷酷但内心温和的美女



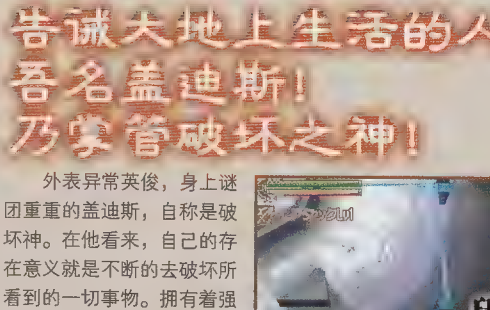
丰富的魔法技

赛蕾娜 Selena

年龄：21岁 身高：169cm
武器：魔导杖
攻击类型：速度型
赛蕾娜的波动力虽然无法与马吉西姆相比，但她却能凭借矫健的身手来克制敌人。

告诫大地上生活的人们，吾名盖迪斯！乃掌管破坏之神！

外表异常英俊，身上谜团重重的盖迪斯，自称是破坏神。在他看来，自己的存在意义就是不断的去破坏所看到的一切事物。拥有着强大波动力的盖迪斯，对同样拥有强大波动力的主人公波动勇者马吉西姆持有敬佩之意。某日，突然现身的盖迪斯，扬言要将整个世界全部毁灭，而他内心的真意究竟是什么呢？



毁灭一切的魔神

只有将一切都破坏才能迎来新生！

盖迪斯 Selena

年龄：不明 身高：不明
武器：大剑
攻击类型：力量型
身上充满了迷团的盖迪斯，拥有着强大的实力，他手中那把巨大的重剑，能将一切都斩碎。

新追加的章节《迷失噩梦》将阐述回荡在克里斯记忆中的那段往事。浣熊市的悲剧过去了八年，幕后黑手斯宾塞依然逍遥法外。老搭档的这次行动就是要对这一切做个了断。斯宾塞为什么会潜伏在这里？他又隐藏了什么秘密？还有，那个始终戴着黑墨镜的男人的行踪更加令人在意。多年的恩怨会在这里了结吗？

加强、补完、进化，《生化危机5》时隔一年后的内容补完计划即将全面展开，其中不仅包括P3的《剪辑版》和X360的《黄金版》，对应两版本原作的第二款DLC也将同时发布。

这次《生化危机5》的三款加强版计划，都是针对5代剧情的两年前，克里斯与吉尔追踪斯宾塞行踪的故事为中心的。预定于双平台发布的新DLC章节《迷失噩梦》就是以这段情节精心制作的特别关卡，那段不为人知的故事，以及新敌人、新武器都将在其中登场。而PS3和X360的两个加强版，则是包含了5代本传和新章节的“完全版”，PS3版还对应索尼即将推出的新型体感控制器，X360版也将有新要素加入。这次，我们就以新章节《迷失噩梦》为主题，探寻一下《生化危机5》不为人知的另一面，究竟会给我们带来什么样的感觉。 □文/翅膀

BIOHAZARD 5
Alternative Edition

PS3 / X360	本作译名 生化危机5 剪辑版 黄金版		
动作射击	CAPCOM	4980日元	日版
下载DLC/BD/DVD	1~2人	720P	审查待定

《迷失噩梦》的故事发生在5代剧情的两年前，也就游戏中的2006年，克里斯与吉尔这对老搭档找到了伞公司老版斯宾塞藏身的洋馆，并前往调查。游戏的舞台就发生在这座洋馆内。从图片可以看出，这座建筑与初代的洋馆风格非常相似，里面的一些机关估计也同样阴毒难以对付。其中会出现什么令人毛骨悚然的敌人呢？

↑“疯狂的守人”手中的巨大船锚是比什么都恐怖的凶器，使用枪械战斗的主人公如果被其拍中，下场将会非常惨。

↑两人搭档共同在洋馆内探索行动，这比以前多了一份安全感，即使出现危险，身边也有可以信赖的同伴。

Chris Redfield

身居斯宾塞洋馆内的人型怪物，相貌丑陋、体型彪悍，手持一把巨大的船锚当作武器，负责保护洋馆不受外敌的侵犯。凡是入侵的任何敌人都会展开不死不休的追杀。这不禁让人想起了3代中的追击者，“疯狂的守人”也会是一场噩梦吗？

极具冲击性的崭新召唤 形势

绝望奔逃，两款DLC大公开！

CAPCOM目前公布的《生化5》新章节共有两个，前面说过的《迷失噩梦》是一个，另一个名为《绝望奔逃》，两个章节的侧重点不同。

《绝望奔逃》是与5代后半段平行的时间，也就是吉尔被救之后在另一边发生的故事。吉尔和Josh是男女主人公，分几个小关来推进。游戏从一座炼油厂开始，在前进途中会遭遇大量敌人，其中还有很多甲壳型的寄生虫人，玩家必须杀出一条血路才行。第二小关中两人会寻找逃生用的直升机，并在中途联络到克里斯，告之威斯克身上病毒的弱点，即5代本篇中的那段情节。在第三小关，两人会在一段时间内守住大批敌人的进攻，之后乘坐直升机营救与威斯克血战中的克里斯两人，可以说是《生化5》的完整剧情补完。

本篇后期同时段发生的故事

克里斯记忆中的那段往事 生死搭档追寻宿敌的战斗旅程

《迷失噩梦》偏重解谜要素，两位主人公在洋馆内探索，克里斯和吉尔是两位男女主人公，并以四个小关的方式推进游戏。第一章，两人会来到一座与初代洋馆十分相似的建筑内，在充满神秘气氛的房间中穿行解谜。在这里，玩家要面对的是一环接一环的各式谜题，可以说是初代洋馆的复刻重制，但又有所不同，这里虽然没有敌人，但设计精良的谜题也足以令玩家动一番脑筋。

从第二小关开始，玩家就要面对"疯狂的守人"这种强大的敌人了，从外观和动作来看就像是拿着船锚的斧头男，他不会随便出现，而是在玩家解谜途中，出现在非常关键的时点，造成不小的麻烦。而到了第三章下水道，玩家会丢失手中的武器，而"疯狂的守人"却在身后不停的追杀，必须与同伴展开合作，利用布满尖刺的墙壁才能将之干掉。

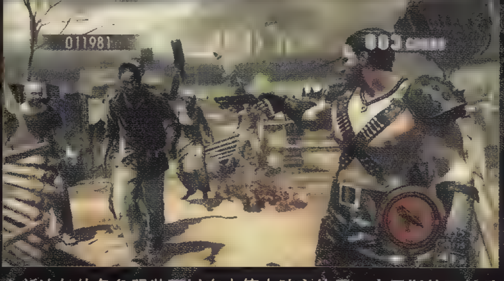
↑无论是PS3的剪辑版还是X360的黄金版，都将包含两款DLC中的内容，一次买齐就不必单独下载。

传奇的篇章如今被染上了丰富多彩的颜色……

除了新章节外，厂商还公布了预定追加的角色新服装。新服装的风格显然更前卫。比如谢娃穿上了一套类似阿拉伯女人的蒙头装束，但全身上下却显得更为暴露；克里斯索性赤膊上阵，跨上X型的子弹带，再加上一只小墨镜，俨然一副土匪兵油子的模样。

探寻谜团的最后终点 与宿敌威斯克的恶斗！

在《迷失噩梦》章节的最后，克里斯和吉尔会与威斯克展开殊死搏斗，这段《生化5》本篇通过过场动画表现的情节，在这里变为了由玩家亲手操作。与本篇中一样，枪械的子弹几乎无法对威斯克造成伤害，其逆天的行动方式让常规武器全部失去效力。唯一可以伤害到他的办法，只有先躲避他的攻击，之后冲上去用拳脚来近身格斗，当然这伴随着很大的危险。经过一场恶斗后，如本篇回忆中的那样，吉尔会抱着威斯克从悬崖上摔下去，该章节也就此结束。作为本篇的前传，《迷失噩梦》将这段故事完美表现了出来。



↑新追加的角色服装可以在本篇中随意使用，克里斯的那很兵痞子装透出一股严重的匪气，单手拿三管喷子的造型更匪到不行。

围绕本篇的全面补完 从内到外的商业包装翻新

觉醒！妖魔无双再度现身江湖！

以“武将觉醒”和丰富多彩的养成要素闻名的《真三国无双 联合突击》即将推出第二部续篇。继承前作广受好评的系统要素和联机乐趣，新作在多方面都经过了大幅强化。作为游戏公开的首次报道，我们就以新的剧本、新的武器解放系统，以及震撼的新BOSS为中心纵观下本作的魅力。新作故事发生在前作之后，三国鼎立的局面迎来了新的动乱，从坟墓里复活的秦始皇纠集了众多远古时代的神灵和英雄，向这个时代的三国英杰们发起了挑战。觉醒的无双猛将们，新的战斗就要开始了！ 文/翅膀

←远古时代的神兽，因秦始皇的咒术操纵魔化，成为魔兽挡在了英雄们面前。

↑真天禄——凭借巨大的翅膀在空中高速飞行，会操纵自然之力产生各种各样的特殊攻击。

→擅长地面战的巨大魔兽，武将们在它面前就像盘中食物一样不堪一击。

↑拥有狮子一样的巨大身躯，灵敏的在大地驰骋，口中喷射的火焰气息可把周围燃烧殆尽。

无双觉醒的神化故事再度现身于天地之间
制作人员畅谈新作的秘话！

——前作的故事是以忠实《三国志》原著为基础的，这次新作改为了原创故事？

小笠原 开发前作时，因为游戏系统比起以前的作品进行了大幅变更的缘故，讨论后认为故事部分还是不要改动太多比较好，作为MR系列的第一作以《三国志》为原点设计比较合适。到了第二作，就改为独自发展的完全原创故事，这是开发前作的时候就决定了的。本作的故事即使对三国时代的历史不熟悉，也能轻松享受原创故事带来的乐趣，对新玩家来说是件好事，而且游戏中的CG动画、过场事件、语音量也增加了很多。

利川 剧本完成时，我们还担心过一张UMD是否能放下，好在经过技术处理把这么多东西都填满在了光盘中。

——本作的BOSS为什么会启用秦始皇呢？

利川 秦始皇是历史上第一位统一中国大陆的人物，留下了如万里长城、秦始皇陵等古老的巨大建筑物，历史上有很多关于他追求长生不老的传说，结合各方面都是非常适合BOSS的人物。本作中的秦始皇，在生前给自己施加了咒术，因吸收了战乱之世散发的斗气而从地狱复活过来，武将的觉醒就是这些斗气的源泉，前作开发的早期就已经有个构想了。

——秦始皇的设定形象给人印象十分深刻啊。

利川 从外表看并不是很强悍的那种，而是透出威严、冷酷的气息，让人感觉像是隐藏着未知力量的印象。尤其是他背后的阴暗波动相当诡异，让人一看就知道是反面角色。

——接着谈下游戏系统方面的变化吧。新增的“武器性能解放”会消费觉醒槽，那么性能解放后就不能发动觉醒了吗？

利川 是这样的。武器性能解放后就不能发动觉醒了，不过解放时消费的觉醒槽量很少，积极的使用会让战斗更加有利。而且消灭敌人也会快速积累觉醒槽，所以不必特别在意对觉醒槽的消费。而且游戏中有着不用武器性能解放就无法造成有效伤害的敌人，因此要根据战况有效的使用。

——武将育成系列也强化了吧？

小笠原 角色成长系统这次被改良得相当深奥，具体的进化情报请期待今后的报道。

——新作预定对应线上远程联机？

利川 前作没有对应这个功能吧，在《Specisl》中我们积累到了一些经验，新作对应远程联机应该没有问题。

小笠原 无线LAN环境好的话，联机会非常顺畅，敬请享受这次新作的多人联机乐趣。

——那么请再对期待本作的读者们说两句吧。

小笠原：我们正在朝着“更容易游戏”、“更深入游戏”的方向前进着，充实系统、重新制作动作，预定将游戏向更加内涵的程度进化，参考着前作玩家们的意见，我们会加倍努力。

PSP	本刊译名：真三国无双 联合突击2			
	动作	KOEI	价格未定	日版
	UMD	1-4人	记忆卡容量未定	审查预定

天空系列最终章登场 十四年之后大复活

在两个不同的世界之间展开冒险

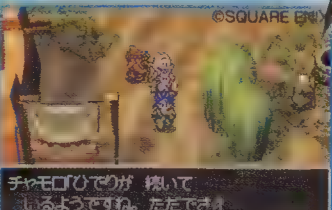
在《勇者斗恶龙》系列游戏中，《幻之大地》凭借着系列最高的自由度而获得了全体DQ饭的一致好评。游戏中，玩家冒险的舞台从一个世界变为了两个世界，其中除了主线剧情之外，能够探索、发展支线剧情的场所有了大幅的增加。地图的进一步扩大，造就了探索区域的增加，同时也使得游戏的自由度得到了本质性的提升，玩家们可以依靠自己的习惯来在两个世界中进行探索、冒险，从而体会到本作独特的魅力。

□文/零羽

壮大的故事背景以及接连不断的谜题

两个不同的世界、身世各异的冒险者、给以主人公启示的精灵、企图支配世界的大魔王，由各种不同的线索穿插到一起编织出来的本作故事中，充满了各种各样的谜题，想要将这些谜题全部解开，玩家还需一番努力奋斗。

→在冒险途中，只靠主人公一人是不够的，还需多多依靠同伴的帮助。



←本作的场景画面有了大幅的提升，老玩家看到后一定会很感动。

说起游戏中的怪物们拥有真正的动作，那是从SFC版的本作开始的。而即将在DS上登出的复刻版《幻之大地》将会在此方面进行大幅的强化改修，力图营造出一个个充满了个性风格的怪物们，令玩家们看到后就有继续战斗的欲望。

DRAGON QUEST VI ドラゴンクエストVI 幻の大地

←面对实力较强的敌人时，玩家不能只是一味的进攻，适当的使用一些增加攻、防能力的辅助咒文才是上策。

↓画面中的敌方阵营出现了速度较快的怪物，此时玩家应该毫不犹豫的使用疾风斩等特技进行先制攻击。

幻想都市中持续着冒险的主人公一行人，为了达成各自的目的而聚集到一起，在神的启示下，他们最终能否实现自己的梦想，迎来理想的未来呢？这还要看玩家们的努力了。

被不思议的命运所引导的主人公们

←游戏中的怪物们也会使用各种咒文，玩家还要及时的采取各种对策。

米雷尤
满身谜团的女性
充满了谜团的美丽女性。擅长使用咒文攻击，除了可以使用回复系咒文外，还能使用敌全体攻击咒文。

芭芭拉
丧失记忆的少女
失去了过去记忆的少女，性格开朗。战斗中，擅长使用各种火系的攻击咒文，经常活跃在战斗的最前线。

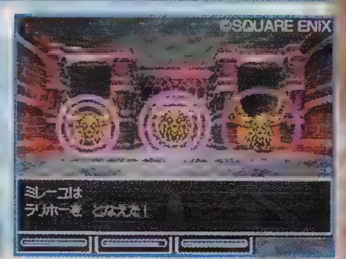
哈桑
倔强的武斗家
四处旅行的武斗家。擅长使用铁爪、战锤等武器。拥有强健体魄的他，是队伍中非常值得信赖的一员。

提利
放浪的剑士
为了成为世界第一的剑士而四处冒险的孤独剑士。擅长各种剑技攻击，2次连击的隼斩是他的得意技能。

主人公
被精灵引导的少年
生活在来福科特村的少年。战斗时使用的武器是片手剑，此外还会使用回复系、辅助系等咒文。

茶摩罗
神使一族的少年
会使用神圣咒文的神使一族的少年，擅长使用各种辅助系的咒文，同时也会风属性的攻击系咒文。

历经冒险的勇者们



↑作为天空系列三部曲的最后一部，《幻之大地》讲述了6名性格各异的勇者们，历经各种磨难，最终齐心协力战胜魔王，拯救世界的故事。

NDS	本刊译名	勇者斗恶龙6 幻之大地		
	角色扮演	SQUARE・ENIX	5980日元	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	全年龄

ケロロRPG 騎士と武者と伝説の海賊

きしとむしゃとでんせつのかいぞく

NDS	本刊译名：克罗罗RPG 骑士、武士、传说的海贼		
角色扮演	NBGI	价格未定	日版
卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

青蛙军曹们变身在此集结 骑士、武者与海贼演绎传说

在日本的动漫界和卡片游戏中拥有极高人气的《克罗罗军曹》系列，即将在DS主机平台以RPG类型的新装束和大家见面。《克罗罗RPG》中的战斗系统将使用《传说》中的真髓——LMBS（直线型实时战斗），所以，参加游戏开发的制作团队大部分是《传说》小组成员，而其中也不乏克罗罗粉丝众。

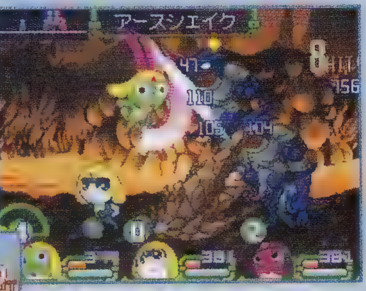
负责本作企画工作的**オオダテリュウジ**先生透露，之所以将传说系列最有特色的LMBS系统引入到游戏中，主要是想让更多的青少年知道LMBS这种直线型实时战斗系统，因为以往登场的《克罗罗军曹》，都以极其有趣的动作要素而吸引了很多玩家的眼球，其实这点早就被传说制作小组看在眼中，因为传说系列的LMBS战斗系统正是将2D格斗游戏的有趣之处带入到RPG的战斗之中，相信在来年的新作中，玩家一定可以感受到不同以往的游戏乐趣，以及**オオダテリュウジ**先生为首的开发团队所带来的激情演绎。

□文/蔬菜汁

骑士克罗

「为了救出公主殿下 小的们、给我强行军！」

虽然DS的游戏画面不能展现出动画中的鲜艳色彩，但还是将角色表情的有趣之处制作得淋漓尽致，本作中青蛙军曹们脸上的糟糕表情简直不输给以往任何一部动画中的效果。



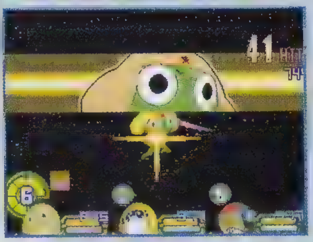
↑战斗时，既可以享受到实时战斗的2D格斗乐趣，同时各角色脸上的有趣表情也为本作增添了一些欢乐，另外，战斗节奏并不紧张。

脸谱表情丰富……

战斗方式丰富多彩令人眼花缭乱

本作的战斗系统采用了LMBS，在战斗中，青蛙军曹们可以使用充满个性的武器和魔法，并且拥有丰富多彩的战斗技能。另外，不只是身为主角的青蛙军曹们，就连变身后的角色们都可以使用强力的魔法攻击和必杀技。

↑强力的超必杀技甚至可以攻击范围内的全部敌人，而游戏画面上五颜六色的打击技也让人眼花缭乱。



←满足特定的条件，就可以发动超必杀技。

「真是让人没有办法 克罗罗小队集合、目标山贼！」

游戏中有三种不同风格的剧情故事，分别是中世纪骑士拯救公主、在辽阔的大海上由海贼展开的冒险、战乱大地上挺身而出的武士。玩家可以在序章时，根据自己的喜好，进行选择。

武者克罗

无厘头三人组

↑在序章出现的三位青蛙军团的成员，都是清一色的呆滞又不失可爱，他们的吐槽非常搞笑。

真人版军曹大变身！

因为本作的主题是“和伙伴产生共鸣的RPG”，所以为了加深玩家对本作的亲和力，开发小组特别在战斗中加入了援护系统。在战斗时，通过触碰下方的触摸屏，就可以调换出真人版伙伴进行协力战斗，而且援助角色也都很有个性。

海贼克罗

↑在战斗中使用变身支援系统，让青蛙们变身为真人版角色进行战斗。

「如果这真是宿命的话、就把它击碎！」

追求对血腥刻画的恐怖游戏！

鬼屋最吸引人的地方当属游戏中的血腥场面，玩家可以尽情杀戮出现的鬼怪，当满屏幕的残肢断臂不断飞舞，血液和各种汁液不断喷涌的时候，玩家的"嗜血"本能被最大化的体现了出来——本作如无意外将是一款成人向游戏。

暴力杀戮敌人 血洗研究馆

鬼屋的街机版本曾经"霸道"地雄踞欧美街机榜的榜首位置，主要是因为游戏中对血腥场景的刻画深得老美玩家的喜爱。

一鬼屋系列作品中，对血腥场面的刻画都可谓是不遗余力，血液飞溅的镜头几乎随处可见。

独具风味的画面效果

一仅就画面效果来讲，本作的表现称不上优秀，也不知厂商是故意如此还是没能力抑或为了省钱？

SPLATTERHOUSE

PS3 / X360	中文译名：鬼屋		
动作游戏	NBGI	价格未定	未定
DVD若干	1人	[illegible]	语言未定

《鬼屋（Splatterhouse）》是由NAMCO最早在1988年推出的一款横向清版动作游戏，游戏故事讲述了主角里克和女友误入鬼屋，并被神秘面具附身拥有了杀魔砍怪的巨大能力，于是里克为了逃出阴森恐怖的鬼屋救出被劫持的女友，便与屋内的各种鬼怪展开了殊死搏斗。如今，系列最新作时隔多年之后即将于明年登陆次世代主机！

□文/北斗

一鬼屋中聚集了大量残暴的怪物，还有各种致命机关，走在里面需要随时小心。

↑玩家将操作通过神秘面具得到强大力量与勇气加持的主角里克，与蜂拥而至的怪物战斗。

野蛮的厮杀技

↑除了基本的徒手搏击之外，玩家还能够拾取喷子、石块、长矛、木棍以及开山刀等各种暴力武器来杀戮敌人。

一使用不同的武器，其攻击判定也会有着相应的区别。

武器不仅是双手 触手所及全都是武器

为救女友勇闯威斯特博士的研究馆

又一波少年街霸的三员猛将！

全世界销量270万套的2D格斗游戏金字塔《街头霸王4》的最新作——《超级街头霸王4》又有进一步情报放出，这次前来踢馆的是《少年街霸》系列又一波的三员猛将，分别是科迪、阿顿和凯。当年玩过《少年街霸》三部作品的老玩家对这三人应该有着不同于他人的亲切感吧，而这次的报道也自然是围绕着他们而展开。

《少年街霸》系列是《街头霸王2》的后继系列作品，并在1995年时推出了第一款作品。因为最初的《少年街霸》中有着CAPCOM知名动作游戏《快打旋风》的角色加入而一度引起过不少话题。而该系列最早出现在街机平台上，随后被移植到PS、SS、DC等多部家用机上面，受到了广大玩家的一致好评。 □文/桔梗

PS3 / X360	本刊译名 超级街头霸王4		
FTG	CAPCOM	39.99美元	美版
BD/DVD	1～2人	720p	12岁以上

每当公布一个新人时，就自然而然地期待这个新人的终极连续技，因为终极连续技无论是威力还是观赏价值都很高，那么此三人会以什么方式来展现呢？拥有惊人破坏力的超必杀技，被对手攻击打中，画面下方绿色的“复仇计量表”就会开始累积，当累积到50%以上时便构成发动条件。计量表累积值越高，攻击力就超强。每位角色都有自己的终极连续技，而且使用时的华丽演出效果也非常值得一看。

↑因为有渴望去战斗的心而失去了一切的科迪，为了能从战斗中获胜，他将不择手段。

↑捡起地上的匕首或石子当成武器，也可以向敌人进行投掷。

科迪 Cody

过去拯救过地铁市的英雄，后来因为引发暴力[illegible]件而被捕入狱。由于厌倦[illegible]生活而逃亡在外，并加入了本作的战局。丢石子与匕首都是他的强项。

一四天王之一的沙盖特与他的弟子阿顿，跨越世纪的师徒对决终于实现，究竟谁更强呢？

凯 Guy

日本战国时代一直流传下来的忍术流派“武神流”之第39代继承者。能够以迅雷不及掩耳的动作来玩弄对手。并能用近距离连续技一口气削减对手的体力。

这便是阿顿的终结连续技……？

←对于新作的好奇就算是老玩家也总是想能够很快的去尝试一下。

开始要施展忍术

↑明显即将发动忍术的架势，那么在本作中对于凯的新必杀技的面目究竟又是什么呢……

阿顿 Adon

对败给隆的师父沙盖特感到失望。特色是超越师父的惊人速度，还有变化多端的必杀技，为了证明泰拳才是世界上最强的武术，他随即参与了这次的战役。

→施展攻击架势的时候能够一边承受对手的攻击一边再展开反击。凯用攻击架势所抵挡的是对手所施展的苦无攻击。《少年街霸》里用苦无的角色莫非是……

←沉默的红色闪电，在本作中又强到了一个什么地步呢？

抓住瞬间破绽 一击就将战局逆转

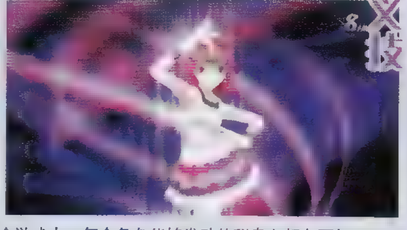
圣恩传说发售前最后一弹情报！

发动秘奥义的独特系统

《圣恩传说》中的一大重要系统，就是"**エレスライズ**"，这个系统与秘奥义的发动有着直接关系。**エレス**槽在战斗中，通过攻击敌人、成功回避防御敌人攻击等方式积攒，达到MAX后可发动**エレスライズ**，进入界限突破状态，只有在这种情况下玩家才能够发动秘奥义。

←传说追求连击效果的手动操作方式使得战斗更为精彩。

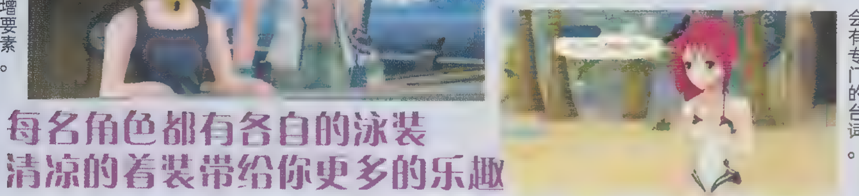
华丽的秘奥义技



↑游戏中，每个角色能够发动的秘奥义都各不相同。

独有的新泳装要素

本作的称号系统，进行了比较明显的改进。《圣恩传说》的称号系统一方面与角色的部分技能相关，另外部分称号也将具备换装效果，换装效果不仅是针对服装有，也会影响到人物的发型。



←泳装系统是本作新增要素。

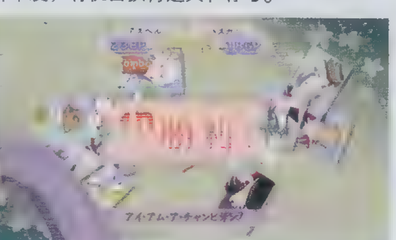
每名角色都有各自的泳装
清凉的着装带给你更多的乐趣

←给角色更换泳装后还会有专门的台词。

收集历代角色们的纸牌

玩家在游戏的进程之中将有机会收集到各种纸牌，内容是以历代传说系列的人物肖像与台词。跟NPC或者两个玩家玩抢答人物经典台词的小游戏可以在游戏中玩到。对应人物卡片分三种难度，有机会获得道具和称号。

↑流程中将有机会收集到历代传说人气角色们的专用卡片。



阿斯贝尔·兰托

开朗热情的优秀剑士

温多尔王国边境兰托领领主阿斯通的长子。从小就被作为未来的领主继承人而接受了正统的骑士训练，乐于助人。

索菲

失去记忆的神秘少女

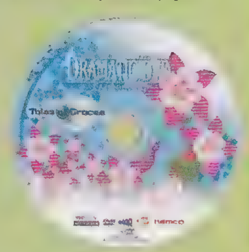
兰托领与邻国芬德尔发生纠纷时，主角阿斯贝尔发现了被芬德尔军追杀的神秘少女。丧失了记忆，擅长光子格斗。

隐藏的特殊服装

↑每个角色都有自己的泳装称号，装备上泳装称号后可实现泳装的换装效果，甚至有歌星BoA的服装。

1 BoA倾情演绎主题曲 购买CD将得到独家服装

NBGI对《圣恩传说》的重视度不亚于之前的传说作品，在宣传方面，邀请到亚洲颇具人气的女星BoA演唱主题曲。购买主题曲CD的玩家将可以得到独家的服装称号，BoA的演出服装，游戏中角色谢莉娅专用。该CD预定12月9日发售，价格为1050日元，约合人民币83元左右。



↑传说系列每一作的主题曲都会邀请著名歌星演唱。

2 预约特典DVD公布 本作主角们童年时的故事

↑购买DVD还能获得游戏中角色特殊服装的开启代码。

《圣恩传说》的预约特典将会是本作的剧情DVD，"Dramatic DVD：想成为大人吗？篇"。据称，该特典DVD中将以主人公们童年时的故事为主要题材，向玩家展示《圣恩传说》作品的部分时代背景。同时，特典中还将收录大量的声优访谈、原画设定图、广告宣传视频等等要素。

3 限定版Wii同捆主机

这次NBGI对《圣恩传说》的宣传投入颇大，而且相关周边也是非常丰富，除了上面介绍的主题曲CD和预约特典DVD之外，还有同捆限定版Wii主机。该限定版主机包括《圣恩传说》主题的Wii主机、经典手柄PRO，限定版售价27800日元，约合人民币2200元。

←限定版包装是由人气插画家「いのまたむつみ」进行设计的。

抛开之前那款格斗类型的《对战传说》不算，即将于12月10日正式发售的《圣恩传说》可以说是Wii上第一款正统传说作品。每一作的传说都会有一个特定的主题，而本次《圣恩传说》的主题就是"守护"："守护自己的信念"、"守护最重要的人"。在游戏发售之前，我们给你带来了最新的相关情报。 □文/北斗

Wii	本刊译名：圣恩传说			
	角色扮演	NBGI	7329日元	日版
	DVD	1-4人	480P	12岁以上

NEWGAME COMMENT

游戏铁板阵

坐业界之巅·观游戏风云·赏百家争鸣！
传业界神话·享游戏愉悦·协百家之妙！

点评家

[illegible]

11月17日 生化危机 黑暗编年史

Wii
■CAPCOM
■FPS
■美版 ■DVD
■17岁以上 ■1-2人

不少人说本作画面如何不好，拜托请先选好参照物，这是Wii，不是高清机，再说本作画面真的不好么？在下倒是觉得这算是Wii的顶级画面了，再说不论是什么游戏，只要厂商和制作人确实是认真去做了并且能看到诚意那就已经OK了，建立在这两条的基础上不管是什么游戏都不会次到哪里去，本作自然为生化饭的必修。 By 桔梗

这是给生化系列剧情饭的一个完美交代的游戏，但不知为什么，玩完后总是感觉有点变味。有强大剧情卖点的打底儿，本作在画面上似乎到了肆无忌惮的程度，从《生5》过来的玩家基本上很难接受，甚至比《安布雷拉历代记》还糙上那么一些。很多画面和流程的处理都显得毛糙，缺少细腻的打磨，玩家在体验过程中总是有种很不好的感受。 By 能量块

游戏一上来给人的感觉就是画面很糟糕，但玩到第二关就感觉好多了，也许是和PS版2代有参照对比的关系。射击手感和前作UC基本相同，摇控棒的体感操作称不上好但也还算可以，对比老牌的光枪射击游戏如《死亡之屋》之类要差一些。不过对于系列的老FANS，原作中情节和角色的重新演绎表现得非常出色，投入度相当高，让人有一口气打穿的欲望。 By 翅膀

11月26日 虫姬1.5

360
■CAVE
■STG
■日版 ■DVD
■全年龄 ■1-2人

本作自然是“有爱”人士和STG爱好者的STG大餐，在享受弹幕艺术的同时还有原创剧情欣赏，也是日本高人气的作品。游戏的难度分布比较体贴，有面向STG苦手的EASY难度和达人向的最高难度，而不得不说的是最高难度基本不会比“是男人撑过XX秒系列”轻松多少……总之是近期难得的STG佳作，向类型爱好者们推荐。 By 桔梗

华丽啊，太华丽了，在高清主机上的完美再现，其他射击游戏可以退散了。CAVE在对次世代主机的游戏移植上，已经无需担心移植度的问题，新增加的原创模式也显得诚意十足，对于这样的游戏玩家完全不会在耐玩度上提出任何异议。而对于那些弹幕痴迷者，本作也是一次最好的刺激体验。究极的弹幕，精彩的音乐，完美的画质，绝妙的手感，找不出不满足的理由。By 能量块

纵版弹幕射击放到家用机上都有个硬伤，就是屏幕的问题，若大一个显示器被压缩到中间三分之一大小的画面，看起来实在很不爽，对比横版射击的《死亡微笑》，这款《虫姬》更有街机游戏的味道，但无论各方面都不如前者，画面分辨率很低，移植PSP完全没问题，色彩也略显单一。不过人设和射击手感到还可以。另外游戏中的音乐非常不错。 By 翅膀

11月15日 新超级马里奥兄弟Wii

Wii
■任天堂
■ACT
■美版 ■DVD
■全年龄 ■1-4人

2D马里奥的家用机版本真的是久违了，我记得上次玩时还是SFC的《超级马里奥世界》，一切都是那么地感动，同时对宫本大师的制作能力六体投地，如果说和DS版来比的话，我想更多的则是玩法上的改变。也难怪人家老任不急于高清，年末光这一个游戏就够SONY和微软受的。如果说唯一遗憾的那就是不对应经典版手柄了…… By 桔梗

这是只有任天堂才可做出来的游戏，依旧是让人叹服的关卡设计，在当今2D动作游戏疲软的市场环境下，任天堂仍可以在细节设计上精益求精。这次前所未有的提供了多人合作的游戏玩法，也可以说是最大卖点所在，游戏的乐趣也实现了成倍的提升。超丰富的模式和关卡，前所未有的充实，本作是那种让你每天都想玩，而且感到永远都有体验不完的乐趣的游戏。 By 能量块

过了这么多年，马里奥还是马里奥，那种纯朴、简单、童趣的风格依然如故，任天堂多年积累下来的制作经验在这次Wii版中发挥得如鱼得水，各种有意思的设计玩起来颇为休闲。不过对比几年前的DS版，这款新作更像是移植作品，许多要素都是照般DS版的东西，也许是为勾起怀旧情结吧，但对于并非FANS的普通玩家，更像是在玩N年前的过时游戏。 By 翅膀

外部意见 近期热门游戏快速评测

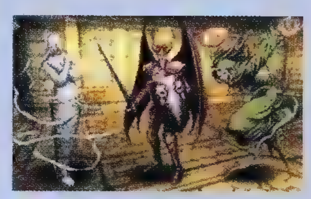
《世界足球 实况胜利11人2010》（83分）：《实况2008》无疑是失败的，《实况2009》更多的是改正错误，目前看《实况2010》才算是真正的次世代的水准。首先在界面上，《实况2010》有了特别显著的改变，这种现代化、时尚化的设计风格从2008第一次尝试，在2010上可以说已经明显的像FIFA系列靠拢了。放弃了纵式菜单结构，选用更有冲击力的背景色等等，音乐上也延续着最近两代的风格。操作环节，首先是带球难度增加，灵巧型球员在前作中的巨大优势被明显削弱。人球分离继续得到强化，惯性对操控的影响也得到提升。球员的动作数量也有了大幅度提升，虽然可以预见到未来正式版中，长期游戏后依然会有大家动作雷同、固化的问题，但是至少变化性增强很多，不同的环境下球员会做出更合理的动作，而不是以往用同一个或少数几个动作完成各种触球。另外，以往被诟病的手动换人立刻减速的问题，虽然没有根除，但比前作有了明显的改善。本作中后卫从背后很难压倒进攻球员抢得皮球，几乎只能跟在后面或者犯规，侧后方上抢成功率略高但也不是太稳妥，几乎只有正面和侧面的抢断才能真正威胁到进攻球员，这在一定程度上加大了防守难度，但也更符合现实情况。当然，由于控球难度提升以及变向减速+惯性的加强，突破防守球员也不是太容易。

本作的传球精度有了一定的提升，前作中那种几乎是按照固定几率出现的传球失误明显介绍，传球精度高的球员的作用有了不小的提升。但本作的射门威力似乎明显下降，虽然目前感觉身姿不是特别舒服时打出的球不像前作那么离谱，但即便调整的很舒服也不容易踢出前作中那么威力巨大的射门。整体感觉球路走低，发沉、发闷的感觉比较明显。但球的滚动速度有所加强，门将的侵略性也比较强，整体打起来观赏性比前作还是有提高的。而且由于不能左拐右拐的机械性过人，传切配合地位的提升也有效提高了观赏性。

最后说下画面，本作的画面素质提升确实很明显，球员和球场的纹理都有特别明显的进化，而看台上观众的材质也大大提高。另外是光影的运用，虽然存在部分缓解过强的不足，但比以前那种光头白发效果以至于被迫取消而言，现在这个真的是好了很多。总之无论从各方面来说，本作都有了长足的进步。时至今日，FIFA与WE二者风格越发接近，如何能继续重现往日辉煌的WE，应该是KCEJ思考的问题。

11月19日

巫术 生命之楔



■Genterpris
■角色扮演
■日版 ■卡带
■12岁以上 ■1人

1999年Sir-tech公司因为经营不善结束运营，极为有名的美式RPG巫术系列也因此沉寂许久。如今，由日本开发者制作的巫术新作出现在了NDS上。小编本人还是非常关注本作的——尽管当年玩巫术被其高难度和迷宫折腾得够呛。从本作的表现来看，尽管开发商已经尽力了，但巫术独有的D&D规则通过日式画风的角色表现出来后感觉比较别扭……By 北斗

《巫术 生命之楔》以系列中最受玩家欢迎的第1、2、3、5代为基础，重现经典的3D迷宫探索玩法，让玩家体验深厚的世界观与高难度的严苛考验。游戏中玩家将挑选不同种族与职业的角色来组成冒险小队，深入超过20层的地下迷宫探险，收集武器道具，并且能运用超过150种技能来对抗超过180种怪物，抵达迷宫最深处达成冒险目标。 By 小沛

一款比较古老的迷宫RPG探险游戏，玩家的冒险队伍最多可以由6人组成，与火炎文章系列的永恒死亡特性相同，一旦角色在战斗中死亡就不会再在游戏中出现。随着剧情的发展，玩家可以选择比较强力的角色让其加入到队中。另外，在迷宫中会出现对应触笔的解谜机关，并且一些实时活动的机关会随着玩家的动作而发生变化，角色可使用的技能在100种以上。 By 蔬菜汁

11月19日

马里奥与索尼克在温哥华冬奥会

NDS
■SEGA
■体育竞技
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1~2人

去年北京奥运会时，世嘉凭借这个游戏的超高销量很是赚了一把，如今，2010温哥华冬奥会的宣传也已经展开，世嘉自然没理由放过这次机会。就游戏本身来说，卖点自然是索尼克和马里奥这些两大厂商著名角色们的演出和奥运会的人气了。系统、画面等都与前作几乎一样，变更的则是比赛项目，冬奥会的不少比赛项目对我们来说可能都比较新鲜。 By 北斗

本作是以即将于2010年在加拿大温哥华举办的冬季奥运会为题材，以马里奥与索尼克为首的众多玩家熟悉的角色将齐聚一堂，一同挑战高山滑雪、速度滑冰等各式各样的冬季奥运竞赛项目。与之前以北京奥运会为题材的作品相比，本作在游戏的项目上虽然也是数量众多，但种类不是非常丰富，而且很多运动偏向冷门，游戏的代入感略显不足。 By 小沛

马里奥索尼克奥运会系列的最新作，游戏中可以使用任天堂与世嘉两家最有知名度的角色——马里奥和索尼克进行竞技比赛。本作中收录了温哥华冬奥会中的十多种竞技运动，主要以冰上运动为主。在游戏中穿插了各种搞笑剧情，充满竞技运动紧张感的同时，又不失娱乐性。选择不同的运动时会出现一些相对应的任务，完成这些任务时则可以得到一些意外的奖励。 By蔬菜汁

11月26日

雷顿教授与魔神之笛

NDS
■LEVEL 5
■冒险游戏
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人

新的雷顿教授三部曲，原来的"完结篇"之后，LEVEL 5绝不会甘心浪费如此高的人气，本作的发售也是情理之中的事。剧情方面，采用的是类似前传的架构，系统方面的变化并不大，基本上还是不断的调查、对话和解谜。不过这次的谜题并非必须马上就得解开，而是可以有一定的延迟。谜题数量和可玩的要素非常丰富，个人感觉玩久了有些乏味。 By 北斗

本作是前3部曲完结之后，再度展开的新3部曲的第1章，以解谜加上相遇的故事为主题。游戏以初代作品的3年前为背景，同样请到豪华配音阵容来担任角色的语音演出。游戏片尾曲则是请到安藤裕子演唱，游戏中还出现以她造型所设计的角色。游戏中收录超过100个小时的附加角色扮演模式，只要本篇过关之后就会出现，耐玩度非常之高。By 小沛

新的雷顿系列解谜游戏的第一作，故事发生在雷顿初代《雷顿教授与不可思议的小镇》的三年前，叙述了雷顿与少年鲁克首次相遇时发生的事情。在少年鲁克生活的小镇上出现了巨大的魔神，雷顿于是驱车前往，随着剧情的发展会出现很多谜题，玩家可以选择暂时不解谜继续前进，但未解谜题的上限为25个，一旦达到极限，就只有强制进行解谜后才能继续前进。 By 蔬菜汁

11月26日

光之圣女传说 诸神的黄昏

PSP
■日本一
■策略角色扮演
■日版 ■UMD
■12岁以上 ■1人

最近PSP上的游戏以复刻游戏居多，本作也是一款复刻自当年PS2上的同名作品。尽管是移植版，这次追加的新要素还是比较丰富的，包括重新编写的剧本"魔王探索篇"、连携攻击、净化之后还能再次移动以及其他许多细微的体贴改进，这些都使得本作玩起来更加的便利和顺手。对于喜欢这类游戏的朋友来说，还是值得一玩的作品。 By 北斗

本作是2002年1月推出的PS2同名作品的强化移植版。PSP版加入新录制的全程语音，提供略过展示场面、略过战斗演出、地图旋转等便利游戏的功能，以及新招式、据点伙伴对话、记录屋、音乐屋等增添乐趣的要素。PSP版除了本篇之外，还追加了全新制作的魔王普莉叶篇，沿袭本编剧情发展，随着故事走向的不同，结局也会产生很大的变化。 By 小沛

本作是著名游戏厂商日本一推出的一款策略角色扮演游戏，也是2002年推出的PS2版《光之圣女传说》的移植作，本作加入了大量的配音，玩家可以在游戏中欣赏到更精彩的声优演出。战斗系统也进行了改良，在本作中大大精简了战斗消耗的时间，玩家可以利用设置选项跳过战斗动画，战斗时的动作消耗的时间也大大精简，一个动作不会再消耗整个回合进行。 By 蔬菜汁

外媒速递 国外游戏媒体的游戏评测！

IGN对《铁拳6/PSP》的评价（8.5/10分）：与家用机版相比，PSP版的《铁拳6》在读取时间上明显要快上许多。尽管画面表现无法与家用机版相提并论，但就PSP游戏来说，已经非常之优秀了，人物的建模以及动作表现都非常漂亮。与画面上的杰出相比较，本作在音乐方面的表现就明显低了一个层次，而且各个角色有说英语的、有说日语的、还有说中文的，他们之间到底是怎么交流的？作为一款3D格斗游戏，本作的基本操作和技巧都简单易懂，但是对于那些喜欢钻研格斗游戏精神打法和技巧的玩家来说也有很大的研究价值。想要将每个角色都钻研透需要花费相当长的时间，此外还有大量可供购买和收集的道具。

IGN对《小小大星球/PSP》的评价（9/10分）：每次读取关卡进入游戏前需要一定的读取时间，但无论是你将自己制作的关卡上传到网络还是从网上下载别人的关卡速度都很快。本作在画面表现上非常简单，屏幕上的元素不多，也没有什么华丽的特效，但看上去的感觉仍然很好。音乐方面的表现则非常优秀，而且带有英式口音的旁白给人的感觉很好，尽管偶尔显得稍微有些平淡。游戏中自己提供的关卡种类非常丰富，玩起来也挺有趣；而作为本作最大卖点的自制关卡部分，各项操作都简洁易懂。当你将游戏本身提供的关卡全都打穿之后，就能从网络上下载到250个关卡，同时也可以发挥出你的丰富的想象力，来制作和上传自己的关卡。

IGN对《刺客信条 血统/PSP》的评价（6.9/10分）：能够在掌机上将刺客信条的风格保持成这样，多少还是让人感到惊奇的。如果你对本系列的剧情不甚了解的话，那么在这次的故事中将收获甚少。尽管有少许的瑕疵，但是在PSP上除了战神之外，本作的画面表现应该可以算得上是最好的了。不管是语音、背景音乐还是声效都制作的不错，只是玩久了就会发现其重复率偏高。打斗在游戏中占据了比较大的成份，而且其中的不少操作都能明显感受到借鉴自其它的作品。游戏流程比较短，但是想要收集齐所有要素的话则得花费较长的时间。

IGN对《刺客信条2 探索/NDS》的评价（8.0/10分）：剧情优秀，动作也很棒。本作在剧情方面与家用机版有相当的关系，如果没有玩过家用机版的话，可能在理解上会有些莫名。游戏的3D引擎制作出来的画面和建模非常细致，不少动作也很优秀，近身刺杀的感觉很好。音效方面对中世纪的表现拿捏的很到位。游戏本身挺有趣，打斗痛快，不过跳跃的时候得小心一点。尽管数个小时内就能打穿剧情模式，但是大量的收集要素会让你晚上挺长一段时间。

2009年秋冬采购 HD高清电视 High Definition Television 岁末大导购！

前不久随着瘦身版PS3的发售，各大游戏主机，从家用机到掌机，纷纷开始了新一轮的降价大潮，而且幅度之大，也是近年来所罕见的。降价后的主机，对于近期有购机计划的朋友们来说无疑是挺不错的购入机会。

古语有云“好马配好鞍”，想要真正体验到次世代主机的强悍能力，配一台高清电视绝对是必须的。本期我们特意制作了这次专题策划，希望能对各位有意购机和升级电视享受真正次世代画面的玩家朋友们提供一些有用的参考。 □文/北斗

01 FULL HD的意义

价格：液晶和等离子体电视都不便宜，现在等离子体电视在每平方英寸价格上比液晶电视有优势，一块30英寸液晶屏的价格相当于一块42英寸等离子体屏的价格。40寸以下是液晶的天下，40寸以上则等离子更具高性价比。

性能：在家庭影院效果方面，等离体电视效果强于液晶电视。因为液晶电视通常无法显示等离体电视那种黑度，难以显示更多的细节。

寿命：虽然等离子体电视的寿命各有差异，但降低到一半亮度大约要花2万小时，而液晶可以在5万小时后才降低到半亮度。

烧屏和海拔问题： “烧屏”是等离子体电视的问题，如果屏幕上长时间保持一幅静止图像，则屏幕上会留下该图像的“鬼影”。液晶电视没有烧屏的问题，并且在高海拔地区也不会出现问题，而海拔不同的气压差会使等离子体电视发出一种难听的嗡嗡声。

结论：综合来看，液晶电视对于玩游戏会是一种更加安全的选择。

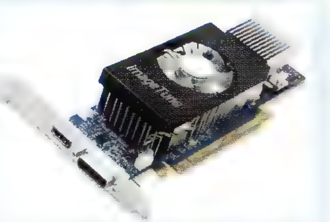
02 FULL HD与HD的区别

HD是High Definition的简写，代表高清的意思。按照信息产业部制定的《数字电视接收设备——显示器标准》，凡是水平和垂直清晰度均达到720电视线以上的就可以算是高清电视。目前市场上大部分的HD电视物理分辨率都是1366×768，只能显示105万象素的画质。

而FULL HD则是目前最顶级的高清格式，它的水平和垂直清晰度都必须达到1080P以上，物理分辨率达到1920×1080，能够完全显示622万象素顶级高清画质。这是真正的“高清”。

03 “1080P”的误区

HDMI，英文全称是High Definition Multimedia Interface，中文名称是高清晰多媒体接口的缩写。HDMI能高品质地传输未经压缩的高清视频和多声道音频数据，最高数据传输速度为5Gbps。同时无需在信号传送前进行数/模或者模/数转换，可以保证最高质量的影音信号传送。



HDMI不仅可以满足目前最高画质1080P的分辨率，还能支持DVD Audio等最先进的数字音频格式，支持八声道96kHz或立体声192kHz数码音频传送，而且只用一条HDMI线连接，免除数字音频接线。这允许它可以用一个电缆分别连接DVD播放器，接收器和PRR。此外还有“即插即用”的特点。

04 FULL HD与1080P的区别

LED是发光二极管，是一种半导体固体发光器件，它是利用固体半导体芯片作为发光材料，当两端加上正向电压，半导体中的载流子发生复合引起光子发射而产生光。LED可以直接发出红、黄、蓝、绿、青、橙、紫、白色的光，液晶面板是通过背光源发光，通过液晶分子的折射而产生各种不同的颜色，LED仅仅指的是背光源。

OLED由两层有机材料沉淀在透明衬底上组成，上下一个负极一个正极，中间是电子传输材料。一层负责从阴极发射和传输电子，另一层负责从阳极传导空穴。当一个电压从这几层穿过，电子空穴对结合，发出光线。OLED则自身能够发光，因此不需要背光源。这是OLED的优点，不过它的成本是最高的。

OLED技术比LED技术要更加先进，但是成本和价格也要更高。

05 LED与LCD技术的区别

高清电视分全高清和标清。市场上有许多液晶电视产品只达到1366X768的高清标准，也就是标清，但在说明书或者机身上，人们经常能看到“全面支持1080P高清显示”的标示，但这不是真正的能达到全高清标准，只是说能显示1080P的图像，但画面已经大打折扣，这只是为产品“贴金”的一种宣传语言。其实市场中的大多数平板电视都不是FULL HD，所谓的1080P只是支持1080P信号的接收并通过计算演变在屏幕上显示，大多数大屏幕平板电视都为1366*768，等离子中的部分产品更低，要达到FULL HD的概念，就必须屏幕达到1920*1080的物理分辨率以及至少30Hz的刷新率。

06 液晶VS等离子

说得通俗简单一些，Full HD就是平常我们习惯说的全高清，指的是屏幕的分辨率是1920×1080；而1080p则是一种高清信号格式，指的是每个信号画面在垂直方向上扫描显示达到1080线的清晰度。

也就是说，Full HD指的是屏幕的物理特性，不会因为画面改变而改变，无论播放的是有线电视、DVD影碟还是PC上的高清视频，Full HD的面板始终保持着1920×1080的物理分辨率。而1080p是信号，当一款机型标注着支持1080p信号的时候，其代表的涵义是内部电路可以处理1080p输入信号，此时不管采用什么样的屏幕，即使其物理分辨率只有1366×768，或者屏幕比例是4:3，甚至只是黑白屏幕，也可以说该机型支持1080p信号格式，只不过其显示画面不是原始的1080p图像，而是经过一定的转换输出而已。

PS3和XBOX360上的游戏也并非款款都是1080p，相反，真正达到1080p画面的只有数量很少的几款超大作，大部分次世代游戏都是720p。可以说，从实用角度来看，物理分辨率是1366×768的标清电视其实已经能够完美再现大部分的次世代游戏，只不过它们在显示1080p的游戏时会进行压缩而已。

不求最高，但求最好，性价比优先
高性价比标清机

其实不管是购买游戏主机还是电视机，单纯的强调性能并非最佳做法，最重要的还是找到一款适合自己的品牌和型号。当然，“一分钱一分货”，不过相信绝大部分玩家跟小编一样还没有烧钱不眨眼的经济条件。所以，如何寻找一个最符合自己要求的电视，才是重中之重。本页我们将为大家推荐一些小编认为综合性价比都很不错的品牌型号，每款电视的侧重点和功能追求都不一样。

价格虽偏高但综合性能不错

夏普AQUOS LC-32E6-S

倍速驱动	100/120Hz倍速	支持格式	720p
接口	HDMIx4、分量x2、S端子、D-Sub接口		

夏普的LC-32E6-S拥有冷阴极萤光灯管，并且支持SRS虚拟环绕，价格方面虽然不算是便宜，但是在同等价位下的性价比应该还是不错的。

夏普这两年发布的D/E等全新系列的液晶电视，在中小尺寸的市场中还是比较有优势的。其中D系列的机子在省电性能上有明显的改进，E系列则对视角的增广上更进一步。值得向大家推荐的是E系列，基本都采用了“ASV液晶屏”，不过夏普这个尺寸附近的E系列目前在国内上市的型号并不多，有一款AQUOS LC-32E6-S个人认为还是颇为值得期待的，即将上市，感兴趣的朋友可以关注一下。另外，如果认为价格略贵的话，也可以考虑夏普32寸的D系列，例如D30价格还能再便宜一千多，具体可以看自己的实际情况。

同价位下让人垂涎的等离子

松下VIERA TH-P37X1

倍速驱动	无	支持格式	720p
接口	HDMIx3、分量x2、S端子x2、D-Sub接口		

采用动态黑兽技术及全新高清等离子面板的松下新机型，各方面的表现都颇为优秀的等离子彩电。各项节能设定是这款电视的特点。

松下今年新推出的两款等离子电视中，就包括了42英寸的松下TH-P42X1和37英寸的TH-P37X1。内置新研发的高清等离子面板，采用了动态黑层技术，实现了3000:1的高对比度，内置18bit视频信号处理的线性控制技术，色温移动控制技术和x.v. Color等。音效方面内置数字广播接收器，支持HDMI接入等功能，并且内置SD读卡器，可以自动播放基于AVCHD标准的视频影像。这款等离子电视最大的特色就是内置了自动节能系统，包括自动切断部分系统的供电，以及自动待机节能等。这些设计还是比较细致的。

节能省电、低价格、大画面

索尼BRAVIAKDL-32J5

倍速驱动	无	支持格式	720p
接口	HDMIx2、分量x1、S端子、D-Sub接口		

索尼KDL-32J5中采用的CCFL的数量较少，共有4根U字管，实际上相当于8根CCFL。内部只采用了两块电路板，这也是其特色之一。

今年2月，索尼推出的新一代32英寸节能型液晶电视索尼KDL-32J5。在最大亮度模式下全白显示且音量最大时，索尼KDL-32J5这款产品的功耗为84W；而在标准模式下播放地面数字电视节目时，索尼KDL-32J5功耗只有56.45W。不但节能方面有突出表现，而且还能根据屋内的明亮程度进行调节。而且由于同为索尼的产品，在连接PS3时还能直接用PS3手柄当遥控器进行控制。2个HDMI接口对于玩家来说也已经足够了，总体而言性价比方面还是挺高的。在本页以最高性价比为原则的标清电视中是个挺不错的选择。

为玩家定制的专用HD等离子

日立Wooo P42-HP03

倍速驱动	无	支持格式	720p
接口	HDMIx3、分量x1、S端子x1、D-Sub接口		

应用了许多贴合玩家的专门设计，功耗方面有所降低，能够根据实时的信号，自动将图像质量调整，以达到高画质的需要。

如果说前面东芝那款液晶的“游戏模式”是个贴切玩家的设计的话，那么这款日立的HP03等离子彩电意欲成为玩家游戏专用机的意图可就更加明显了。除了搭载有玩家专用的“游戏模式”之外，对画面明亮度也有专门进行调整，以降低玩家长时间游戏时对眼睛的负担。除此之外，日立的03系列主要的新特点有：支持内置录音功能、内置硬盘、支持网络分享和改善画质等。P42-HP03为1024X768的分辨率，对比度为30000：1，而且内置了250GB的硬盘，方便大家存储一些高清电影和图片来分享，可以说比较的方便。

专为玩家提供的游戏模式

东芝REGZA 32A9000

倍速驱动	无	支持格式	720p
接口	HDMIx3、分量x1、S端子x2、D-Sub接口		

独具特色的游戏模式设计展现出了对玩家们的亲和力，此外，画质方面有着更优秀表现的46寸FULL HD型号也即将在年底发售。

这是一款优缺点都比较明显的机子，东芝的电视曾经在国内还是比较有份量的，不过近些年来市场份额开始有所缩减。本款产品最大的特色就是专门为玩家设计的“游戏模式”了，玩家只需进入菜单直接选取这个模式就能将电视的各项性能参数设定为最适合游戏时声效表现，免去了许多麻烦，可以看成是厂商的独具匠心。然而，这款机子只能支持720p，这点对于次世代主机一些特别追求画面效果表现的游戏而言，可能在表现力上就会有些缩水了。如果喜欢东芝的这些特色又不想牺牲画面的话，可以考虑购买下一页的同品牌高清。

各项性能均有不错的表现

TCL DTL32P10

倍速驱动	无	支持格式	720p
接口	HDMIx1、分量x1、S端子x1、D-Sub接口		

各种功能都很齐全、虽然在专业级的表现能力上尚达不到最顶级的水准，不过在总能性能和性价比方面还是具备有一定的优势。

TCL系列的液晶电视在我国还是有着不小市场份额的，就玩游戏而言各方面表现都还算不错的推荐型号就是这款DTL32P10了。价格大约在5600左右，拥有各种功能，包括支持蓝光高清视频播放功能、支持播放1080P视频、采用了自然光技术，还有每隔两小时的健康提醒等，能帮助提醒玩家不要连续长时间游戏。就画质表现和显示水准对比来讲，与上面几款还是有一定差距的，而且也不是真正的支持1080p，不过对于喜欢“大而全”的朋友来讲，这个价位上选择这款电视也是一个不错的选择。尤其是价格方面，有明显优势。

银子有富余的玩家可以考虑
高清电视推荐

上一页我们为大家推荐的是性价比十分优秀的标清，比较适合手头不算宽裕的玩家。不过这些机子在高清画面的表现上只能算是比较不错，要想追求更高品质的画面表现就得考虑更高层次的电视了，当然，这些高清电视的价格也都不菲。对于还是学生的玩家朋友，我们比较推荐选择性价比高的电视，不过对于已经工作若干年手头有一定积蓄且喜欢追求更高画质的玩家朋友，则不妨和我们一起来看看下面这些性能都有上佳表现的可选对象。

适合游戏的FULL HD液晶品牌

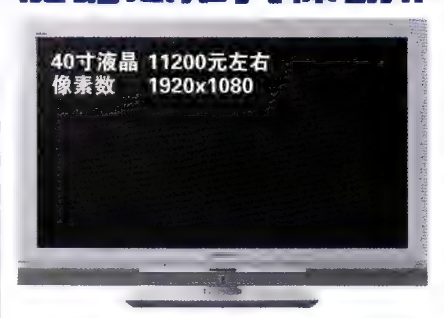
夏普AQUOS LC-40AE6

倍速驱动	有	支持格式	1080p/1080i/720p
接口	HDMIx3、分量x1、S端子x1、D-Sub接口		

夏普的40寸AQUOS LC-40AE6液晶彩电在高清电视品牌中有着相当不错的画质表现，且针对画面延迟有所改进，是值得考虑的进阶品牌。

如果说前面我们介绍的高性价比主机在高清画质上的表现只是针对普通玩家要求的话，那么夏普这款LC-40AE6就是表现非常优秀的FULL HD高清电视机了。搭载了全新的液晶屏后使得画面表现更加卓越，视角也达到了176度，即使是从侧面观看电视也能感受到自然之美，这是颇为难得的。除了画面表现的优秀之外，在音源上也再次提升（当然，要享受专业的声音效果的话还是得配专门的音响系统）。尽管画面的延迟现象是液晶电视无法避免的通病，但是AQUOS LC-40AE6在这方面则表现不错，算是比较难得的了

能够感知人体动作的电视



索尼BRAVIA KDL-40V5

倍速驱动	120Hz	支持格式	1080p/1080i/720p
接口	HDMIx3、分量x1、S端子x1、D-Sub接口x1		

对于喜欢索尼液晶的朋友来说，这个价位段有不少可供选择的系列产品，而且表现都还不错，其中40V5是值得推荐的一款。

索尼针对中端及中高端液晶电视一共推出了F5系列、W5系列、V5系列和J5系列，涵盖面非常广泛。前面介绍的F系列属于中高端定位，而V系列则偏向于中端定位。V5系列拥有40、46英寸，采用的是BE2引擎+120Hz双倍速驱动，J5系列则在V5系列的基础上省略了120Hz双倍速驱动技术。这两个系列还有一个重要特点，那就是省电技术的应用，根据不同型号，每年可以省电100度左右，积少成多，也能省下一点银子。虽然各项性能相较于F5要低上一些，但价格方面也相应的便宜不少，是本阶段较为不错的选择。

能进行蓝光录像的豪华液晶

夏普AQUOS LC-40DX2

倍速驱动	有	支持格式	1080p/1080i/720p
接口	HDMIx3、分量x1、S端子x1、D-Sub接口x2		

价格不菲的型号，在FULL HD高清机中LC-40AE6是性价比很高的选择，而LC-40DX2这种堪称“豪华型“的更适合银子较宽裕者。

虽然同为夏普AQUOS系列的40寸液晶彩电，但是LC-40DX2比LC-40AE6的价格则要高出了一倍，这是为什么呢？如果将LC-40AE6看成是玩家高清彩电的标准范例的话，那么LC-40DX2就绝对称得上是“豪华版”之类的存在了。其搭载了蓝光录制功能，机身右侧可以放入蓝光光盘，并能将电视上的高清视频及时录制进蓝光中。自然，DVD和CD这些媒体就更加不在话下了。由于搭载了“AQUOS高画质MASTER引擎”，所以在画面的表现上极为优秀，几乎能够实现没有任何延迟，这对于玩游戏而言可以说是至关重要。

能满足USB硬盘录像功能

东芝REGZA 40R9000

倍速驱动	120Hz	支持格式	1080p/1080i/720p
接口	HDMIx3、分量x1、S端子x1、D-Sub接口x1		

与之前介绍的那款标清一样，同样具备了玩家专用的“游戏模式”，40寸的大小使其成为了本价位段东芝爱好者的标准“游戏用机”。

东芝的R9000系列在屏幕大小上涵盖面非常广泛，包括了19寸、22寸、26寸、32寸、40寸、46寸和52寸，玩家的选择面可以说是比较宽——当然大小不同、价格方面也会有区别。虽然不像夏普的40DX2那样内置了蓝光刻录机，但是东芝的40R9000也可以通过接驳USB口的移动硬盘来实时储存视频。作为东芝这个价位段的标准FULL HD液晶电视系列，画面上的表现自然是毋庸置疑的了。而且与A9000系列一样，同样专门为玩家提供了游戏专用的“游戏模式”，无论是玩游戏还是看电视或是欣赏电影大片都是不错的选择。

4倍速的液晶画面显示

索尼BRAVIA KDL-40F5

倍速驱动	240Hz	支持格式	1080p/1080i/720p
接口	HDMIx4、分量x1、S端子x1、D-Sub接口x2		

普通的液晶电视都是采用的60Hz驱动，而40F5则是240Hz驱动，4倍于普通液晶，这就使得让玩家困扰的残象问题基本得到了解决。

今年3月初索尼针对中高端液晶电视市场发布了W5和F5两个系列，其中F5系列包括32、40、46三个尺寸。这三款液晶电视也采用了BE3引擎，而除了32F5使用的是120Hz双倍速驱动外，40F5、46F5均拥有240Hz四倍速驱动技术。40F5“全高清面板+BE3引擎+240Hz双倍速驱动”的配置让人相当震撼。由于画质处理引擎采用的是索尼最新一代图像处理引擎技术BRAVIA ENGINE 3，秉承索尼液晶电视产品卓越的画质和色彩表现，而独特的Live Color彩色增强技术能够智能调配色彩，实现真实、自然的色彩还原。

高清动画实现的新生等离子

松下VIERA TH-P42G1

倍速驱动	无	支持格式	1080p/1080i/720p
接口	HDMIx3、分量x1、S端子x2、D-Sub接口x1		

40寸高清电视市场大多仍旧以液晶电视为主导，松下的TH-P42G1是这个阶段附近少有的表现优异的等离子彩电，喜欢等离子的朋友值得考虑。

一般而言，40英寸以下的高清电视是液晶的天下，而40英寸以上则是等离子彩电更具优势，松下的等离子技术都一直享有极高的地位，这款42寸的TH-P42G1等离子彩电就是不错的选择。在今年年初松下发布的Z/V/G三大系列中，G系列的定位是等离子市场的中高端；同时V系列和G系列也有对应尺寸的液晶电视，它们的定位则分别是高端和中低端市场。由于采用了松下独有的“新等离子屏幕”，在FULL HD等级的高解析度下也能对细节进行非常清晰的表现。同等级的G系列液晶则在降低功耗和改善延迟上有不错的表现。

追求顶级表现效果发烧友专用
顶级高清推荐

但凡各种消费品，都有不同的阶段和层次，有的人会玩得特深，对品质和表现的要求有着近似于偏执的追求和狂热，这就是所谓的"发烧友了"了，高清电视，自然也免不了发烧级的顶级高清彩电。下面将要为大家介绍的几款顶级高清，不仅是许多朋友，包括小编在内，也基本上是"只可远观而没钱亵玩焉"。不过买不起可以，咱瞻仰一番，流流口水、过过眼瘾也是不错的嘛。等咱有钱了，一台主机配一顶级高清……

夏普的旗帜拳头产品

夏普AQUOS LC-46LX1

倍速驱动	有	支持格式	1080p/1080i/720p
接口	HDMIx3、分量x1、S端子x1、D-Sub接口x2		

"UV2A"技术是夏普LC-46LX1液晶彩电的最大亮点，应用这一技术之后，除了能够节能降耗之外，画面表现也有着极佳的表现。

夏普LC-46LX1液晶电视采用对应紫外光的特殊材料"UV2A"光配向技术设计，应用在LCD面板的配向膜，可以显示出极端深邃的黑色表现。UV2A技术还能够提升高分辨率至4K*2K的表现，以及达到立体电视（3DTV）的效果。此外，46LX1还采用了具备自动校准功能的光线感受器，性能强大。反应速度为传统面板的2倍，高反应速度适合应用于立体电视。6个内置扬声器提供了2.1声道环绕声场输出、Duo Bass低音炮，完全可以满足用户的家庭的音效需求，各方面性能都非常强大。是夏普的顶级高清彩电中最有竞争力的一款。

极致颜色表现的等离子

松下VIERA TH-P50V1

倍速驱动	240Hz	支持格式	1080p/1080i/720p
接口	HDMIx4、分量x1、S端子x2、D-Sub接口x1		

松下的viera TH-P50V1搭载了世界首枚18bit图像处理器，将画面同屏ANSI对比度提升至40000:1，全开全关对比度到达200万:1。

今年上市的松下VIERA TH-P50V1采用全新的NeoPDP等离子面板，该面板是松下与日本先锋公司进行等离子业务合作后的全新产物。得益于先锋的Kuro等离子面板技术，全新的面板在发光效率得到了大幅提升，同时在面板厚度也取得了颠覆性的突破。超薄、节能、高画质成为了TH-P50V1的最大特色。特别是在对颜色的表现上，即便是在顶级电视品牌的顶级产品中也堪称是一枝独秀。覆盖120%色域范围，采用超薄机身，具备自动节能功能，在耗能方面减少了将近五成。节能也一直是松下系列电视的特色之一。

顶级画质游戏专用机

东芝REGZA 42Z9000

倍速驱动	有	支持格式	1080p/1080i/720p
接口	HDMIx4、分量x1、S端子x2、D-Sub接口x2		

东芝的REGZA系列液晶电视历来都有针对玩家的体贴设计，前面介绍过的两款这点就是如此，在42Z9000上得到了更为明显的体现。

东芝的REGZA系列液晶电视都有接续USB移动硬盘进行视频录制和保存的功能，而这款42Z9000就是其中最顶级的产品了。采用的是东芝全新的FULL HD液晶屏技术，帧数也是通常液晶电视的2倍，再加上东芝独有的"W SCAN倍速"技术，使得其已经基本杜绝了液晶电视老大难的残象问题，这点对于玩游戏还是挺有用的。此外，还针对玩家专门研发的"GAME DIRECT"技术，使得延迟能够缩短到1帧，可以说是非常适合玩家的游戏专用电视了。对于追求流畅画面和游戏感的作品来说,这样的机器尤为重要。

游戏、录像样样齐活

日立Wooo P46-XP035

倍速驱动	无	支持格式	1080p/1080i/720p
接口	HDMIx3、分量x1、S端子x1、D-Sub接口x2		

虽然我们购买电视的主要目的是玩游戏，但能能够拥有更多优秀功能的话，对于增加购买砝码时的选择自然还是更加有利的。

在2010年日本VGP平板电视大奖的评选中，日立Wooo系列的P46-XP035与索尼的46W5并列为46寸级别表现最优秀的两款彩电，这足以证明本款顶级高清的优秀。P46-XP035内置了高达500GB超大容量的硬盘，可以将你喜欢的任何高清视频录制并保存在电视的内置硬盘中，而不用担心容量方面会不足的问题。内置的感应器会根据电视所处环境的光照情况分析来自动调节屏幕的颜色显示和亮度对比，非常省心。此外，XP035提供的"游戏模式"会自动降低画面的明亮度以帮助玩家降低用眼疲劳度，为玩家提供了更合理的游戏环境。

追加4倍速液晶的尖端

索尼BRAVIA KDL-46W5

倍速驱动	240Hz	支持格式	1080p/1080i/720p
接口	HDMIx4、分量x1、S端子x1、D-Sub接口x2		

索尼的BRAVIA KDL-46W5提供了多达4个的HDMI接口，非常适合游戏，支持24P电影播放模式，支持DLNA网络连接和BRAVIA Sync功能。

索尼W5系列液晶电视的定位就是高端市场，在这个系列中，提供了52、46和40英寸这三款型号，全部是全高清机型。外型方面都采用了全新的超窄边框和超薄机身设计，边框部分一改去年"一线描画"的悬浮造型，不再使用透明有机玻璃层材料，改为更加优雅庄重的黑色窄框设计，看上去就让人有购买的冲动。屏幕部分厚度仅为85mm，比以前的机型要减少了30%以上。W5还采用了对比度提升改良的10bit驱动面板，再配合首次投入使用的BRAVIA ENGINE 3图像处理引擎之后，降噪能力、轮廓修正能力也有所提高。

超越常识的怪物机器

东芝CELL REGZA 55X1

倍速驱动	无	支持格式	1080p/1080i/720p
接口	HDMIx7、分量x1、S端子x2、D-Sub接口x2		

本产品的核心是东芝引以为傲的Cell核心，拥有超强的容错和图像修正能力，带来清晰艳丽的画面表现，可谓是怪物级的产品。

最后，就让我们郑重为大家介绍这款即使是在顶级发烧高清电视中也堪称怪物级别的东芝 CELL REGZA 55X1登场！提到"CELL"，大家自然就会想到曾经被索尼吹得天花乱坠号称能模拟地球的PS3核心处理器，其正是由索尼和东芝两大巨头合作研发。Cell Regza 55X1的主要看点就是500万：1的超高对比度、1250流明的超高亮度、240Hz的四倍频、超高速的录像功能以及高品质的音频表现。采用了三星的全高清LED背光面板，搭载512颗超高亮度LED背光管。内置的硬盘容量更是高达惊人的2TB，并支持同屏显示8个画面！

好消息：翅膀同学的360嘎嘣了！坏消息：翅膀本人还没有嘎嘣！

闯关族的家

主持 蔬菜汁

“哇，是蔬菜汁在主持耶，好棒啊！”第一次接手时，满以为会收到这样的留言，然后受到另眼相看，接着工资哗哗地涨……实际上却被人在肚里说“瞅你那个揍性”这样的话！

之前刊登过两封第一次写给闯家的读者来信，经过一段时间的漫长等待，很高兴，这次收到了他们的回信，摘录一些片段，让我们一起来分享这份喜悦。那么，这次依然刊登了一封第一次写信给家的读者来信，也希望更多的读者朋友能够拿起笔，给我们更多的支持。真烦啊，坐在蔬菜旁边的翅膀的鼻涕一直流个不停，我知道让鼻涕流到一半再吸回来、享受这快感是你的恶趣味，这没啥，可是，能不能别哼哼啊，就是说放在心里暗爽吧！你给我差不多一点！

用荣誉站立的是男人！

我是在新疆大漠边缘服役的一名军人，以前也给你们写信，很高兴你们也让我上刊了，哈哈，当我看见自己的文字出现在杂志上时，兴奋地不行，到处和别人炫耀。这期给你们写信有点晚了，这也不能怪我……杂志总是不准时。

又进入了寒冷的冬季，这个时间应该最适合窝在家里打360，不过前提是要有一台360，可惜我暂时还没有。

对了，要先回答蔬菜的问题，在双休日度过之后如何调整好精神状态，首先部队和社会上不一样，像游戏机和电子设备只能在双休日用，周一到周五禁用，违者是要被处罚的，后果很严重，所以到了周一，从思想根源上就断了想玩的冲动；其次，我们周一早上都要出早操训练，这样能提升状态；第三，每个周日晚我们都要开每周的总结会。不过我认为这些都不适合在社会上用，毕竟这是部队，有铁的纪律。我也相信每一个游戏爱好者都应合理安排自己的游戏、工作、生活之间的关系，在自己所处的生活环境中探索出一个不玩物丧志的方法，此乃才是鱼与熊掌兼得也。部队训练精神状态的一大法宝就是走队列、站军姿……这也是保持良好精神的一个重要因素。

其实，我也要脱下这身军装了，或许你们收到这封来信的时候，我已经踏上了返乡的火车，在此也很感谢电软在这两年里给我带来的欢乐，虽然我只有一台PSP。……我回家后打算买个电视主机，很想买PS3，因为喜欢索尼，但经济上有些吃力，貌似PS3上中文游戏也比360多，哎，真是犹豫。

——江苏邳州 彭宇

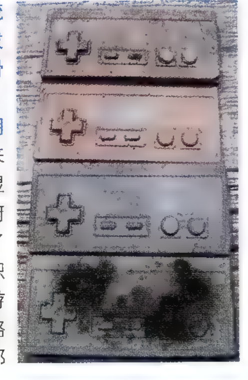
蔬 看完彭读者的信，我想很多玩家都会和蔬菜一样，肃然起敬，铁的纪律……不愧是人民子弟兵　就算蔬菜我喜欢吐槽啊、喷人啊、满嘴跑火车啊什么的，这个时候到底该怎么说，还是要好好想一想才行，不然就不是去墙边罚站这么简单了。部队的管制疗法确实是不适用于我们这些老百姓，毕竟，现在蔬菜如果去楼下，用在大街上罚站的方法来改善精神状态的话，反而会引起手臂上戴红箍的大妈的注意，接着她就会给XX院打电话接我走的……蔬菜我还是用睡的好了，另外，买360还是PS3啊？这你可是问对人了，坐在对面的大胖子（免贵姓风）和坐在旁边的鼻涕虫都有摆了两台360的尸体在桌子上以儆效尤……另外，刚复原的话，还是别着急跳入索尼和微软这两个大坑的说，毕竟工作和生活稳定下来，再考虑娱乐的时间这样比较理智的说。也非常感谢彭读者对闯家的大力支持，借此之际，再次向所有奋战在第一线的战士们致以最崇高的敬意。

地球遭侵略了，好可怕啊，不过大家不要慌，目前两名嫌犯已在控制中，他们是居住在上海金山的陈佳伟、吉林长春的佟宇航，他们来自不手抄回函卡就会死星球。（好冷啊）

TNT.A 黎明总是会到来的

我是从九八年开始买贵刊的，从一开始买到贵刊的那一天起，我就想到贵处去看一下各位编辑们，尤其是日语高手星川明人，但由于客观的种种因素，始终未能有机会会面，尽管如此，我还是要争取，希望有一天能实现这个愿望。也真心的希望星川明人老师能赏光，给我一个能和您交流日语的机会。

这次寄去的是我自己在这二十二年来所积攒的所有游戏资料，无论是攻略还是秘技都是自己写的，并且在这二十二年来使用这些秘技都是很管用的，由于时光的飞逝，岁月的流逝，使这些当年火得发紫的游戏全都变成了骨灰级游戏。



——河北承德 纪金明

看着金明同志寄来的攻略，蔬菜的眼眶湿润了，在地上做了2个俯卧撑，终于把眼泪压了回去。二十二年的积累、FC的超级经典游戏、将近3斤的稿纸（略有些发霉），这一切都给人一种穿越时光的感觉。那么，很抱歉，星川明人前辈在蔬菜来这里的大前前年就已经不在了，当然，现在他应该身体还健硕，到底在什么地方目前还是未知，不过从他生前，哦不，在这里的时候那些抓自己身体、虐待自己皮肤的一系列表现看，应该还在XX院撞墙才对……很高兴收到这份骨灰级的礼物，也很开心看到您给十年前本杂志的错误秘技做出的修正，希望您一如既往给与我们支持。

TNT.B 每个人都有各自的羁绊

看到了自己所写的登刊了以后，心里十分激动和高兴，因为那是我第一次写信给你们，而现在，我有了很大的信心，所以我会继续给你们写信的。

上个星期，我和老弟又玩了《使命召唤5》的丧尸模式，这次比上次好，打过了18波，这次应该是走运吧，共抽到了三挺机枪和一把激光枪，途中还总是能吃到各种道具，这为我们打过18波起到了一个很好的帮助，虽然五代已经发售一年的时间了，但是我对它的热情总是不减当年，六代马上就要上市了，我会怀着最高的热情期待着的。

还有两台Xbox360能联机吗？要不要电脑？如果不要应该怎么联？

这几天气温下降了，希望多穿点衣服，不要着凉，毕竟，身体是革命的本钱。　——安徽淮南 黄璞

先来回答一下黄读者的问题，360上LIVE就可以联机了啊，很简单。其实，蔬菜第一次主持闯家时的心情就和黄读者现在一样，除了激动、激动以外，还表现出哆嗦、颤悠、左眼皮跳、连续打喷嚏等临床症状；看到黄读者和老弟热情四溢地玩游戏的样子，让蔬菜联想到同事们给予第一次主持闯家的蔬菜的很多帮助和支持（回忆中：翅膀看蔬菜的眼神是一如既往的白眼球多黑眼球少；某沛则是腹语“瞅你那揍性”；大胖子就只是自顾自地玩机，都懒得理咱的说……）唉，还是回归到正题，游戏到底还是和好朋友一起玩比较有意思，那么，蔬菜汁衷心的希望黄读者能够顺利解决360的联机问题，不过，万一如果没有解决的话，请写信给龙哥热线吧，龙哥人很热心哦。（蔬菜感到背后受到某哥的眼神光芒如刺）。

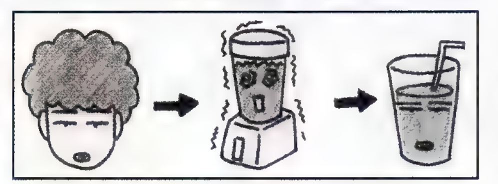
本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011
本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn

TNT.C 越邪恶笑容就越灿烂

菜汤你好！换你来主持闯家，我首先要说的是：菜汤你讨厌了啦~竟然偷看人家写给风林的信~（脸红）。

之前寄的画稿我还以为已经被人无视了呢，这次看到菜汤同学鼓励咱的话，心情那个激动，就像是不断重复偷偷把废纸扔在地上然后捡起来的动作终于被老师看到受到表扬时的小强一样！（……）顿时内牛满面，我一定会好好画的！

说道外号，怪害羞的，同学给我起的外号叫表哥……都不知道是怎么想出来的，总是有人叫我一声表



哥，然后像占了什么便宜一样地跑开……

我从来都没有被没收过掌机，因为我根本就没有（此时目光变得呆滞）对啊我没有掌机啊，什么游戏机都没有啊，像我这种人连被没收的资格都没有呢，我还是只配在一边蹲着抠土玩啊，祝你们玩得开心吧，祝你们都被没收吧（转身离去），都被没收吧，都被没收吧…… ——陕西西安 Justwe

表哥……听完Justwe读者的来信，忽然想起老师的一句话，这个，笑话讲不好可是会死人的啊。对了，Just你都没有掌机吗？虽然没有PSP，但是蔬菜好歹有一台NDSL啊，哇卡卡卡，表哥你的语气和上期开始转到这边的零羽简直是绝配啊，下次有机会介绍你们认识下。鼓励你继续画画的那些话确实都是出自蔬菜的肺腑哦，完全不是已经没有画稿可用而假惺惺的在敷衍你们哦……

杂七杂八的闯家留言板

现在中考也已经过去了，学生朋友们又可以大张旗鼓的玩游戏了，真羡慕啊；从最近收到的留言中，感到生活的节奏真是越来越快了，上班的人忙的不可开交、上学的人考试不断，蔬菜在这里提醒各位学子：一切都要适量哦，学习也是一样！

最近袁腾飞老师的视频大流行，对历史不感冒的学生朋友，建议看一下袁老师的视频，既可以娱乐，又可以提高自己的历史水平，一举两得！

最近天气忽冷忽热，也再次提醒大家多穿衣服，注意不要感冒，万一得病要及时吃药啊。

前一阵得了感冒，最近感冒完全好了，但因生活不规律，身体总是有些不爽…… （北京 尹为群）

……在一个二类学校的二类班级中考出了一个二类的成绩，以上为某鹅的期中考试…… （吉林 刘司博）

最近花了700将成砖的小P（3000）修好了，狂玩《怪物猎人2G》中，这游戏神了！ （上海乔彬斌）

玩翻了《使命召唤6》感觉流程有点短！唉！意犹未尽呀！续作快出吧！ （甘肃 谢润）

最近工作真是太忙了！都没有时间玩GAME了！回函卡都没时间寄！ （北京 杜江）

学校放假了……整个年级因有感冒发烧者歇菜了几个班了……于是初三放假……弄得我笑不出来……作业，老师可劲儿地布置…… （新疆 张智业）

每次到报刊店买电软，最讨厌听到的是“还没到”，最害怕听到的是“卖光了”。 （江苏 彭宇）

经过多方努力，终于把关于奥运的纪念品全部搞到，像什么领奖衣服，金银砖，玩具……希望过个4、5年，我的收藏能够升值卖掉。 （北京 车宇轩）

最近没事在家又看了几部大片，什么《生化危机》……迈克尔杰克逊的音乐纪录片上映《就是这样》，让我们看看这位天王的最后杰作吧！ （安徽 黄璞）

期中考试了，在老师的什么威之下，紧张到不行，而且，大笔大笔的作业进到账单下，考不好玩不好游戏啊，只好自己加油吧！ （北京 王承铎）

来自闯关族的搞笑段子

某大学换了个张老师当我们班主任，不久，学院要求各班以庆祝“五四”为主题开班会，张老先生为了让班会显得庄重，就让班长检查；凡是穿背心和短裤的同学一律不得入内。班会开始时，老师问班长：“我让你办的事情办好没有？”班长苦着脸说：“NO！不管男同学还是女同学，都不答应把衣服里面给我看！” （上海 乔彬斌）

在班上写这张回函卡的时候，我前面一个同学回头管我借笔，于是他就看见我写回函卡，可是他接下来说的就比较让我shock了！“大哥，你在默写课文吗？” （辽宁 李驰）

一个作家正在写回忆录，他的同学打电话问他：“你的回忆录写的怎么样了？”作家说：“感谢你的关心，快写完了。”他同学说：“你回忆起我在十年前借给你三千元的事了吗？” （安徽 黄璞）

老太太看完黑人百米赛跑后，抹着眼泪说：“吓死人啊！几个挖煤的跪成一排被枪毙，没瞄准，就开了枪，娃儿们那个跑啊，绳子都拦不住哇！” （北京 车宇轩）

我一个要好的同学，把他们寝室里一老兄手机中某女生的号码偷偷换成自己的，每天和那老兄发着暧昧的短信，直接导致他下课后约那女生出来找她表白……被发卡…… （四川 吴小卓）

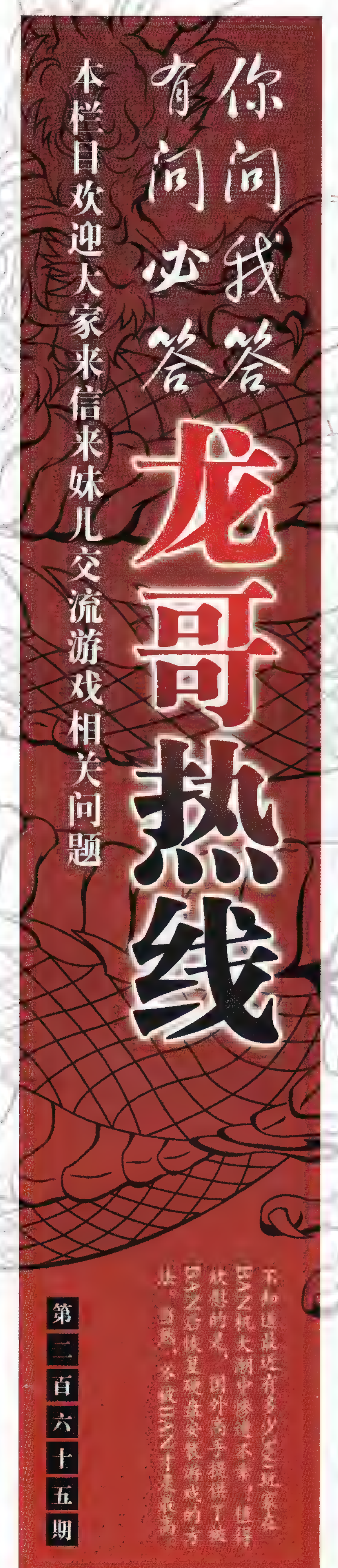
有一只鹿啊！它越跑越快结果变成了高速公路的说！（被风林PIA飞！） （河北 王思语）

一日，DR编辑蔬菜汁得知读者“大酱”寄了一包裹礼物给电软，于是发短信询问，蔬菜：“请问何时寄出的？我们好算算时间。”大酱：“话说咱的电话，你是怎

么知道的说？”略感不耐烦的蔬菜：“回函卡。”大酱：“上周寄的，应该快到了的说。”蔬菜敷衍道：“哦。”大酱：“话说今天晚上偶要和数学函数杂兵们大战的说。”蔬菜再次敷衍，并耸肩：“嗯。”大酱：“俺要看动心。”蔬菜很不满的答道：“瞪眼。”大酱：“瞪什么瞪（一拳轰墙），往你眼睛里撒小浣熊干脆面的调料的说！信不信咱下次把你画成伪娘的说！”蔬菜傻眼：“……”。 （北京 蔬菜汁）

外举不避仇，内举不避亲，这一次的闯关族笑话虽然都是千挑万选出来的，不过最精彩的还是最后那一段，那位来自北京姓蔬的朋友真是太幽默了，尽管车宇轩同学的段子也比较搞，但是也只能屈居第二了。说到笑话，也分好几种啊，原创啊、转载啊什么的，不过说到底，要让人笑才对吧，就是说那个“鹿变路”的笑话哪里好笑啊？你给我差不多一点啊！别说小浣熊干脆面的调料，就是辣白菜的大酱，蔬菜我都有保存啊……

263期回函中奖读者：北京 易为群（奖品：原装MLB美国大联盟棒球帽）



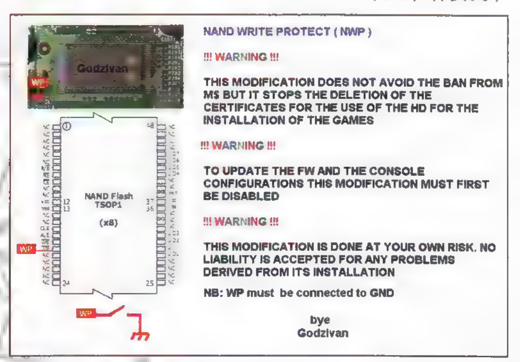
Q 龙哥，你好！我有一台PS3，不过目前手里只有三款正版游戏：GTA4、《合金装备4》和《恶魔猎人4》（好像都是4字辈的……）。没办法，PS3主机本来就贵，再加上没有破解只能玩正版，所以只能尽量精挑细选了，不过近期就有两款大作要入手，FF13和战神3。我还有一个朋友也买了PS3，他也有几张PS3正版，我们平常都是分头购买正版游戏，不重复，然后可以交换着玩儿，还能省钱。我现在就在玩他的《战场女武神》，有个问题想要问一下龙哥，那就是アリシア的ヴァルキュリア能力到底是做什么用的？我不大明白。

（江西九江 曹毅）

アリシア的“ヴァルキュリア能力”可以说是相当强大的。具体的解释是当其自身HP在50%以下时发动，攻击力和射击能力提升。发动后就会发现瞄准的准心变小，这样就说明攻击力变大，越小的准心攻击力就越大。比如说发动了这个能力的アリシア对坦克的杀伤力就等于用了贯穿。如果再加上贯穿，什么样的坦克最多2-3回合就可以搞定。如果是攻击弱点1回合则不管是什么坦克都是一击死了。再加上她的那些变态能力，都使得アリシア极为强大。

Q 龙哥救命啊！我的360在玩了两年之后，没有三红，却在最近因为连接LIVE被BAN掉了！虽然知道自己是改机，也有着上LIVE就被BAN的觉悟，不过真发生到自己身上还是难以忍受。本来是准备熬两个月再上LIVE的，前几天没忍住偷偷联了二十分钟，心想应该没事，没想到后来就杯具了……BAN就BAN吧，谁知道微软这次做得这么绝，不但再也上不了LIVE，连硬盘安装游戏的功能都被取消了。我原本还以为是硬盘出了问题，后来上网一查才知道是微软BAN掉的。这也太过分了！都习惯把游戏安装到硬盘里玩了，以后怎么办？请问龙哥有没有办法重新恢复这个功能呢？虽然自己也知道希望不大，还是忍不住盼望万能的龙哥能带来希望……

（天津 林安民）



又一BAN机大潮的受害者啊……对于硬盘安装游戏功能被BAN之事，龙哥我暂时还没有什么好的办法，不过目前有最新消息说是可以恢复被BAN掉的硬盘安装功能。国外的高手Godzivan放出了一张焊接图，用作写保护存放360主机操作系统的TSOP芯片。目前的机制是，Live检查到非法刷机、要BAN主机时，就会写入信息到TSOP芯片让主机的硬盘授权失效。如果焊接开关开启写保护功能，就不会破坏授权。需要注意的是，不同的TSOP芯片其写保护针脚位置不同，需要小心查看厂商的芯片技术资料。此方法也不能让你免除被BAN，因为BAN信息保留在微软服务器，但是能保证你的TSOP信息与被BAN前一样。设定档、存档是否单独被改写，目前还未知，如果这两项都是依赖TSOP芯片的信息，那么被BAN后仍然可用。如果要更新操作系统，需要将写保护功能关闭，并且不能用 LIVE更新，否则被检测到改机后一样被改写TSOP。可以采用离线更新包，如果微软在日后的离线更新包加入BAN检验程序，那么这个方法也就没用了。

Q 小弟是前两个月刚入手的双65纳米的360，本来年初的时候钱就攒得差不多了（大一省吃俭用了大半年），最开始想买单65，还好当时犹豫了下，听说双65基本不会三红，现在玩起来起码不用太担心了，毕竟攒这么多钱不容易啊……有几个关于忍龙2的问题希望龙哥能帮忙解答一下：1、路上捡到的水晶骷髅有什么作用？2、新的衣服如何获得？3、什么是落地取消呢？4、通关以后能不能多周目？多周目时有没有继承？

（广东广州 孙铭）

1、水晶骷髅的作用是收集一定数量可以解开3个成就和解开1个XBL的玩家头像，另外收集一定数量可以增加KARMA。2、暗红装的拿法是下忍难度通关，迷彩装的拿法是中忍难度通关，黑豹装的拿法是上忍难度通关，豹纹装的拿法是超忍难度通关，妖魔装的拿法是XBOX LIVE卖场付费下载，生化危机装的拿法是XBOX LIVE卖场付费下载，影子侠装的拿法是XBOX LIVE卖场付费下载。3、所谓“落地取消”是指在落地瞬间输入下一步指令取消招式硬直的方法。一般较常见打法的就是吸魂ET或UT配合各种武器均有不同的取消招式。4、能，通关存档之后是可以继续这个存档的。另外忍法、武器、血槽上限、忍法上限、金钱、忍法及武器等级都会继承下来。但是多周目的KARMA是不能上传到XBOX LIVE排行榜的。

Q Wii上的机战NEO发售了，怎么没在杂志上看到攻略啊？记得之前还做过几次无双报道呢。我已经玩了七八话了，感觉这次的风格改变太大了，要是不挂机战招牌的话，就是一个全新作品啊。我发现这一作的芯片系统好像有变化，就是那些加血加EN之类的回复类道具，以前用了就没了，这次只要装在身上，这一话用完了下一话又自动恢复了！问几个问题吧，1、这一次的好多武器都追加了特殊效果，请问能给介绍一下么？2、还有包围系统，具体是怎么计算的？3、有没有什么隐藏要素呢？包括隐藏机体或是隐藏角色之类的收法。

（浙江湖州 许平顺）

怎么说呢，机战NEO的风格转变太大，至少编辑部里那帮机战饭们都对其持不肯定的态度，就是某号称“超级死忠”的家伙，也在咬牙死撑了一周目后彻底不玩了，NEO可以说是失败的试手作品。1、这作的武器追加了很多特殊效果，在武器的说明中会看到，很多特殊效果都有级数，最高LV3。以“押出”这个特殊效果为例，其作用是将敌方单位轰离原来的站位，这样一来可以把敌人强制移动到我方其他机体的攻击范围，也可以让自己离开敌人的攻击范围。把敌人打在障碍物上、强制移动至较低的地形、都会出现追加伤害。使用押出攻击时，我方无法援护攻击，敌人无法援护防御。押出LV越高，敌人后退的距离越远。2、包围系统里有“夹击”和“完全包围”两种特殊包围方式。把敌人包围后我方的包围角色头上都会有个写着“包”的标志。我方两台机体分别在敌人前后方或左右方，形成“夹击”态势。攻击力+30%，命中率+20%，再加上包围加成的20%，我方的攻击力+50%，命中率+20%，前后左右完全包围，攻击力加成=40%+60%=100%，命中率+50%。另外包围的伤害加成可以与热血并用。最高值显示9999，但实际数值可以过万。3、**オセツカイザ-**的加入条件，第4话让其击坠敌5机以上，满足**ジャ-クサタン**加入条件就会与他们同时加入；**ジャ-クサタン**加入条件，第33话让仁击坠**ジャ-クサタン**，蓝光人四个主驾驶员（仁、虎太郎、拳一、桃太郎）LV80以上；**ワット&アンプ** 加入条件，第14话让她们击坠合计6机以上，过关后加入。

Q 各位编哥编姐好！小弟最近苦于几个问题想问下龙哥希望能解答一下——本来也写过信可惜……这个字太差了，我自己都觉得很丢人。我也看电软起码2.5年了，帮个忙把。1、我欲求苹果手机一个（为了玩玩），看到了IPOD TOUCH 32G的版本，觉得不错，可是要想玩上面的游戏会不会很麻烦？比如下载什么的，能从电脑直接下么？还有能兼容一般手机的游戏么？2、IPOD TOUCH能不能支持QQ啊？3、生化5里我的命中率很低，怎么提高？我这是PC版的。4、EVA里的

A・T・FIELD怎么计算啊？就拿机战MX举例，杂兵破不了，BOSS一破我基本死了，很郁闷。5、新的机战里会不会再次加入EVA？不是在日本票房很高么另外渚薰和真希波会不会也加入其中呢？谢龙哥，愿spring man保佑您^_^　　　　（伤de泪）

←用ipod touch能轻松QQ，不过要玩官方游戏就得付费下载。

1、看你所说的玩游戏是怎么个玩法了，ipod touch本来就有玩游戏的功能，itune上有许多官方游戏可以下载，不过自然需要付费，这个玩法的话没什么需要说明的，直接照着说明书上的来即可。如果你说的是玩破解游戏的话，就会比较麻烦了。首先要将系统版本刷到2.0以上，然后再破解，就能玩许多游戏了，包括早期家用机和掌机的模拟器等等，这方面比较专业的论坛可以参考“威锋”。手机游戏本身也是分手机平台的，不过那些大众化和高人气的游戏一般都会泛用化。2、当然能了，腾讯有专门为ipod touch/iphone推出对应版本的QQ软件，你直接去腾讯官网上找到后下载到手机里安装即可。3、这个……多玩吧，熟能生巧。4、在机战MX里，A.T.FIELD的效果解释是“4000以下攻击全部无效，4000以上攻击则没有防御效果”。这个4000的攻击数值并非是对方武器的攻击力，而是实际的伤害值，也就是最后打到你身上后会减少的机体HP，是比照双方机师的命中或格斗能力、武器攻击力、机师和机体特殊能力、气合等所有要素后最终计算出来的数值。通常小兵打不动A.T.FIELD是因为他们的伤害值低于4000，所以攻击无效；BOSS机则一般攻击力强劲，伤害值超过4000自然就让你的A.T.FIELD完全无效，以EVA系列机体并不算厚的HP来说，A.T.FIELD被击穿的话很有可能就一击死了。另外，同步率对A.T.FIELD的防御力也有影响。5、应该还是有可能的，不过最近几款机战新作的参战机体多是些国内玩家的生面孔，EVA如今的人气毕竟不如当年了……

Q　龙哥：你好！最近小弟游戏中出了点问题，很郁闷，想请你赐教！我很喜欢玩游戏，但有时总会被一些东西卡住，玩不过去，是我游戏智商太低吗？哎，算了，问你几个问题，麻烦你点化一下我。1、PSP《纷争 最终幻想》，我用FF6蒂娜练到了100级，但最后一章究极之幻想打不过去，才发现自己的装备太差，但又不知道好的装备去哪打，素材哪里找，拜托你告诉我，谢谢！2、《波斯王子3 宿敌之剑》中，在那个斗兽场里拿大刀的巨大兽人要怎么杀？3、PSP《啪嗒砰2》，我打到最后一关那儿了，但却只有三个稀有兵种，要升级需要大量素材，有的很难打得到，我感到很绝望。龙哥，救救我吧！4、最后请问龙哥，SE公司共出过多少个最终幻想电影？　　　　（新疆 彭宇）

呵呵，“游戏智商”？倒是个新名词儿，简称“GQ”么？（笑）说实话还真有的玩家属于那种“天赋异禀”的，对某些类型游戏有很高的天赋，不过对于大部分玩家来说，玩游戏主要还是经验的问题。玩得游戏多了，自然会有许多经验，可以触类旁通。1、如果没有稀有装备，可以先进行“传说之淑女”的关卡，通过后能获得FF11的隐藏角色沙托托，他是最强的远程魔法型角色，将她练到100级左右，和对手拉开距离进行游击战，多带填充EX的物品，用EX技瞬杀对手。这个只是不刷装备可以走的捷径，具体还得看操作，如果防反的基本功不行的话，那就只能老老实实去刷装备了。2、先在四周找找能往上爬的地方，上到最上面的独木后可以瞬杀它一次，然后再到另一面的独木上发动瞬杀。两次瞬杀后，这个巨人的眼睛就会瞎掉，之后再砍脚。砍到一只脚抬起来后再砍另一只脚，当巨人跪下的时候跳到它身上，再发动最后一次瞬杀即可。3、关于《啪嗒砰2》刷素材的问题，首先，BOSS在3种情况下会掉素材：击晕（短暂时间的打断BOSS的行动，有点类似硬直），昏迷后再次击晕（陷入长时间昏迷状态后由于击晕效果而突然苏醒），死掉。通常，只要队伍的击晕属性超高，就可以不断的打断BOSS攻击，击晕瞬间也会掉落素材。从实践经验来看，中断效果掉落素材率非常高，有效的打断攻击可以一场战斗掉落N多的好素材！而中断攻击最优秀的，自然是大树兵了，如果有一队10级全满的大树兵的话，刷BOSS的时候简直是满地财宝，即使只有1级，效果也比较明显了。而且等BOSS的级别刷上去之后，掉落高级素材的几率也会明显提高。不同的BOSS，掉落的素材各不相同，你可以根据需要去专门的刷取。4、2个。

Q　多谢杂志前两期刊登的FF外传的详细攻略和研究，这游戏真是非常好玩，我现在都玩了6、70个小时了，费了老大劲终于把通关后的四座百层高塔全踏平了，所有隐藏职业也全都拿到了！感觉最后的试炼之塔其实比梦幻灯台更好走，每10层的前8层都特别简单，就是第9层太大了，走得我快吐血……塔顶的BOSS冒险家也超强大，虽然只会物理攻击，但伤害太高了，我团扑了两次才用骑士挑衅勉强顶了过去。请问龙哥，这游戏里除了四座塔之外还有隐藏BOSS么？我在宝箱里得到一把圣剑，发现每次强化都能提升两点攻击力，真是BT啊！　　　　（辽宁大连 李超）

有啊，还记得以前控制公主变成的白猫去沙漠的那条动物小道么？当时全靠了精灵莉莉贝尔的力量才赶走了那头怪物，现在你再去的话就可以和那个隐藏BOSS**オニゴロシ**开打了。这家伙应该是游戏中最强的BOSS了，冒险家跟他比连提鞋都不配，卡奥斯什么的就更是可以直接无视掉。**オニゴロシ**只会物理攻击，而且只会用两招，一招是单体物理攻击，另一招是全体物理攻击，每回合3-4动。不论是单体还是全体攻击每次伤害值都能超过1000以上，而且还随机附带即死效果，正常打法根本不可能打得过……对付它，有几个另类的打法。打法一、这家伙的HP总共是1万点，如果你能将总金钱量攒到100万以上的话，那么用商人的扔钱技每次伤害值就能达到1万直接将其秒杀。打法二、在**インビディア**的通信屋，可以花8500Pt换取道具“**エナジ-スクリ-ン**”，这个饰品的作用是所有物理攻击无效！给你的主攻手装备上**エナジ-スクリ-ン**和防御异常状态的光之护具，就可以轻松“无伤”单挑**オニゴロシ**了。打法三：学者的LV4职业技能“**じゃくたい**”可以将**オニゴロシ**的攻击和防御都降到1，不过这个只有1回合的效果，稳妥起见最好再配上必定先出手的饰品，还得配上高攻击力的招数速战速决。另外，附带一提，换取景品的Pt点主要是通过战斗胜利获取，普通杂兵战一场5点，太慢；可以考虑去刷最终BOSS，可以拿1450点，就是通关动画不能跳过，也费时间……圣剑是超强武器，比光之剑强多了，虽然没有魔法攻击能力，但是每次强化能够提升2点物理攻击力，是其他武器的2倍，4个奥利哈刚就能将其强化到+118的超猛攻击力！

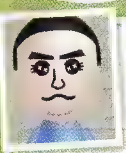
Q　龙哥好，这次写email过来是有关于《刺客信条2》的问题想要请教。前作我就挺喜欢，这次的续作也做得挺好，一些前作中感觉不够体贴的地方这次都有做改进，分支任务的类型也有变更。比较可惜的是这次的世界地图感觉不大，探索的时候乐趣有所减少啊。我想问的是，感觉这次的防御反击技不如前作好使啊，记得前作我一人单挑一堆圣堂武士的时候，就是纯粹靠的防反技无伤解决战斗，相当有成就感！可是这次面对那些重甲兵，甚至是长枪兵的时候用防反技都很难成功啊，请问龙哥有什么好办法么？　　　　（北京 Altair）

呵呵，名字都叫Altair，看来你还真是很喜欢刺客信条啊。你说的问题确实存在，1代的防反技非常强大，只要真正练好了，就能“一招鲜，吃遍天”，但是单纯的防反技在2代中就没有那么好使了。原因是多方面的，首先是多种武器的引入，1代中除了短刃就是长剑，防反直接RT+A即可。但是2代不一样了，加入了许多种武器，包括锤子、“手枪”、甚至是空手等等，装备短武器、长武器还是空手等不同情况下的防反攻击都不相同。例如长武器的防反技是最常见的，但是无法像1代那样只要成功就是必杀的效果，很有可能只是将对手推开；而装备短刃的防反技虽然只要成功就能百分百必杀，但是时机把握要求更高，而且无法进行防御；徒手时的防反技相当于空手入白刃，对付重甲和长枪兵还是非常好使的，但是在其满血的时候往往得夺两三次才能成功，而且同样无法防御，几种防反基本技能可谓各有长短。如果单纯只靠防反进行战斗的话，就要考虑各种武器间的随时切换了，而且战斗节奏也会比较慢。可以考虑的是熟练掌握身法，也就是对方攻击是RT+A再配合左摇杆移动到其身后或是侧面，此时再从背后捅刀子的话，即便是重甲兵也是一击毙。相信你也在实战中感受到了，正面对敌的话，要么是主动连续出击，但这样会把后背露出来且容易被对手反制；又或者是依靠防反，但这样战斗节奏又太慢。如果掌握好防反切换和身法的运用，就能进行高速有效的杀敌了。

Q　有几个关于DS上的《赛尔达传说 幻影沙漏》的游戏问题想要请教龙哥：1、我刚刚拿到钓竿，现在可以开始钓鱼了，不过我对钓鱼的玩法不大熟悉，请问龙哥本作里钓鱼有什么讲究和奖励么？2、我之前的流程中无意接了一个好像是可以不断跟人换东西的任务，现在手里的东西已经换成了警察手册，龙哥能不能把所有的交换流程告诉我？　　　　（河北邢台 王钟）

1、拿到钓竿后在海图上与鱼影接近即可钓鱼。最开始只能够钓三种鱼，小的蓝色鱼和稍大一点的黄色鱼最常见，有时也会碰到紫色胖头鱼，在钓上胖头鱼后去找钓鱼老头他会给你大鱼饵，这样就可以钓更大号的鱼了。接下来主要出现的是紫色胖头鱼，在第四海域有机会遇见红色的海豚，钓到它之后回去找老头，会得到“幻之鱼”出现的消息，此时海域中将会随机出现海豚型的大号鱼影（与原来的小鱼影是分开的），高几率钓到的是红色海豚，但是一定几率可以钓到幻之鱼王，看着很像是黑色海豚。钓到之后去找老头，就会得到一个心之容器。另外在钓到2M以上大小的紫色胖头鱼时有一定几率其肚子上带有绿色的小胖头鱼，6种全钓到后钓鱼图鉴完成。2、关于这个物品交换事件，最开始是第四海域的旅人船清理怪物后，艺术家会给你隐影的勇者衣服，用衣服可以去第二海域的旅人船从拿鱼叉的绿衣勇者那换到望远镜；再去第3地图的旅人船把望远镜给左下的人换到警察手册；把手册递给第一海域最左下角的警卫队的船得到栗子；找钓鱼老头发现他出门了，在右下方海图找到新增的一艘船进去找老头对话全选第一项，之后出门时老头会叫住你提供情报，然后回他所在的人鱼岛，海上BOSS战，胜利后回老头家宝箱里可拿到剑圣卷轴，作用是连续三下回旋斩会变为超级回旋斩。

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活！



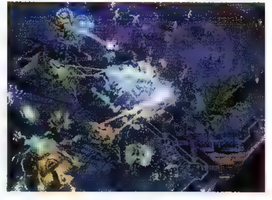
风林：冻不死病毒冻死人

●天一转冷，病就跟着来，眼瞅着一个个的倒在感冒病毒的黑手下。果然流感疫苗还是有打的必要的。

●游戏方面12月份基本上没老美什么事儿了，日本倒是很活跃，小编们也不愁没游戏打。让我意外的是，除了360，其他平台玩家都有的玩。PS3玩家跑不了《FF13》、Wii则有《寂静岭》和《圣恩传说》，NDS有《赛尔达》和《弘光3》，PSP就太多了，什么《心跳4》、《高达》、《梦幻之星》等……唯独360没啥大作了，果然是主打欧美的，根本就无须考虑日本玩家的感受。所以啊，360在日本卖不好也是活该……

●某日看到某玩家对自己游戏方式的一条铁则，感到很佩服——只要买了的游戏就要拿满全奖杯。嗯，他是个PS3玩家，这样的态度对现在的玩家来说是相当难得的，对自己花了大钱的游戏负责，也对自己的时间负责，果然是真玩家风范。再看看自己，考虑一下除PS3外把其他机种都送人呢吧……

PERFECT：年末商战揭幕



时间确实快，转眼就年底了，这个月可非比寻常，注定要解除各位的一切怨念。战国3是第一个，接下来是赛尔达，后面还有FF13，当然寂静岭这样的二线还没算在内，年末圣诞档的威力不是闹着玩的，各位别患得患失了，抱着好游戏回家也是一种欣慰。

米兰最近很争气，连着赢了几场把名次拉升到第二位了。我很欣慰，很欣慰。倒不是多喜欢现在的米兰，只是意大利没有了米兰的强大，就好像少了点王道的气焰，也辜负了各位多年来对意甲的关注。

现实就是这样好玩，你期望的时候没有结果，然后在你已经放弃的时候又来折腾你。暴雪的东西就这个味道，对于星际2的期待还是别太专注了，他说过明年就能发售吗？说过吗？即便说了也是迷惑你呢！别当真啊。

桔梗：物物交换……

●最近看了《2012》后，突然又开始对天文纪录片感兴趣了，一口气看了不少也算是过足了瘾，相比之下人真是渺小而无力，人类还成天斗来斗去，不觉得这是一种无能的体现么。

●每天其实都很普通，虽然有过喧哗，但相对安静的事物才是自己所追求的。只是存在着很多费解的原因使我对很多东西失去了去关注的动机。所以像生日什么的基本没有去在意过，因为从现实中各方面来看它始终都是一个应该去节哀的事。

●最近的《猎天使魔女》和《战神合集》倒是都白金了，而《忍龙S2》显然无望了……

翅膀：地铁请加强通风

最近下班坐地铁回家最烦的一件事，就是车厢里污浊的空气，每次从站台跨进车门的那一刻，迎面一股又热又闷的气息就扑面而来，和车外边的世界简直就是一个天上一个地下，尤其是人多的时候，那感觉让我想起了多年前老式公交车上的煮饺子。话说到了冬天了，车厢里能不能加强下通风，这样很容易得传染病的，比方说甲X啥的，即使打了疫苗不怕甲X，普通的流感也是不好受的，这不，这两天就有点感冒症状，鼻涕流个不止，就算不为身体着想，也要为形象着想不是，再这样下去就只能改乘公交车回家了。

最近没啥游戏玩，开始了“最高难度挑战计划”，昨天刚把《战争机器2》的疯狂难度通掉，下一个就是BIO5了。

零羽：秘闻揭露、恐慌回归…

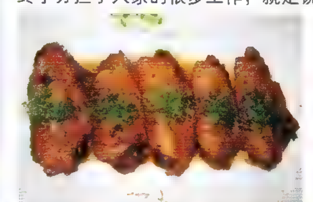
某日早上，本人正在努力的敲字，蔬菜汁突然垂头丧气的从门外进来，不等我问，这家伙就自己说起了他的悲惨遭遇。因昨晚没干好事、所以早上精神萎靡，上班的路上，本来就视力低下却仍然没有戴上眼镜，就这么低着头的走啊走啊，就听咣当一声响，蔬菜汁撞到了电线杆上，周围的路人无不瞩目观看……在此以这个反面教材提醒广大读者，上班（学）路上小心周围的建筑物以及路障，安全第一。

随着科技水平的进步，D版与反D版之间的较量也越来越激烈了。PSP上555的风波刚过去没多久，新的寒流又到了。原本以为可以踏踏实实的玩游戏的人，现在又要提心吊胆了。610的第一波、《噗呦噗呦7》已经彻底扑街，接下来即将发售的，同时也是本人最想玩的《高达VS高达NEXT PLUS》更是生死未卜，不过、照惯例来看，恐怕真的是凶多吉少了。

蔬菜汁：非常久违的好天气

台湾金马奖影帝黄渤的获奖感言是当晚最有水平的（没有之一），所以看完这个颁奖以后，蔬菜都兴奋的一直睡不着觉。记得第一次看黄渤演的电影是《上车走吧》，经过很多坎坷之后，终于结出了今天的果实，真好

最近天气大好，心情也分外明朗起来，那么另一个开心的原因是，零羽这厮终于分担了大家的很多工作，就是说啊，以后也负责给大家买饭吧，加油哦。



坐在蔬菜旁边的鼻涕虫还是一如既往的流鼻涕，对了，他就是翅膀，说起这个名字，蔬菜总是不由自主的想到鸡翅膀，流口水中。就在蔬菜展开幻想的一刹那，用眼角瞥了一眼鼻涕虫，那家伙居然只穿着了一件薄上衣。

收到了某热心读者“大酱”的礼物。

北斗：近在咫尺，人尽敌国

《刺客信条2》，通关后又花费了数天时间东奔西走总算达成了圆满。休息三天，自我奖励。

某晚，三人饭店小聚。很幸运的，三人都是球迷；很不幸的，一人是米兰球迷，一人是尤文球迷，一人是国米球迷……

我发现，某些来自号称仗义地区的人其实未必仗义。人可以抠，但是不要假仗义。抠是性格问题，假仗义是人品问题。当然，咱们小三是真仗义，表扬一下。

最近，美编们开始疯狂观看各种电视剧，不管是上个世纪的还是正在热播的、不管是大陆的港台的还是国外的、不管是经典之作还是犄角旮旯里翻出来的，都来者不拒。我狠佩服这种狂热主义精神，风林都把《反恐24小时》从第一季追到了第七季，我《海贼王》的进度还是10/428。

小沛：有诚意？没诚意！

●终于玩到了PSP版的《铁拳6》！兴奋之余却发现本作的移植其实缺乏诚意。首先是画面质量似乎在之前的《铁拳DR》之下，另外模式不够丰富。别看人物多了那么几个，但游戏的容量竟然大大低于前作。于是我不禁感叹！人家PSP的潜力还是很大的，可是有哪个厂商愿意彻底地开发一下呢？

●周末和老婆一起去看了《2012》，挺震撼的。不过这部片子到底告诉我们什么呢？首先：别给未来打算太多，就算你有极其远大的抱负，但如果地球玩儿完了，一切也就都没戏了。其次，如果家里没有几十亿资产，那就要努力进入政府高层，起码有什么机密都了解。再次，保证身体非常健康，体能极其地好，就算最后政府没挑选你成为物种延续的人选，起码上船的时候也可以跑得快一些。最后，爱护地球。如果以上条件你都不具备，那就珍惜我们现在的生活环境吧！

全世界销量120万套的Wii专用射击游戏《生化危机 伞公司编年史》的正统续作——《生化危机 暗黑编年史》已经先于欧美发售。从游戏的各方面品质来看，基本全面超越了前作，游戏的故事主要是前作未收录的《2》、《维罗妮卡》和《4》前后背景为主，其中不乏一些鲜为人知的环节，而这些正是呼应了"暗黑编年史"这个标题，而游戏的系统方面与前作变化不大，值得一提的是游戏中捡到的药草可以不必直接使用，并有专门一个键位来对应，算是很体贴的改进。并且本作的视角也采取了新的运镜手法，使临场感激增。 文/楮楼

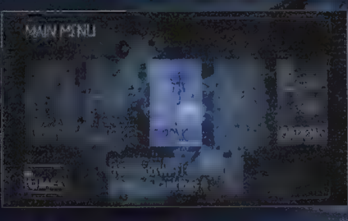
生化危机系列简易事件年表

关于游戏中的叙述方面，本作大致是以时间上来线性发展，由于《生化危机》独特的故事构成，所以系列一贯都把对时间性的强调放在首要位置上，进而在人物介绍方面，即使是同一个人物也会因时间上的不同而叙述的不同，了解到这一点也会对"特定的时间段上所发生的故事"会有一种更深层次的把握，同时下表为生化系列简易事件年表，上面大致列出了系列包括的主要事件，其中加粗部分为本作将涉及到的内容。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1998年7月	Bravo小队去调查浣熊市效外的离奇杀人事件。	《0》	瑞贝卡，比利，恩里克
1998年7月	著名的"洋馆事件"发生。	《1》	克里斯，吉尔，巴瑞
1998年9月	**病毒在市内爆发，浣熊市毁灭。**	**《2》、《3》**	**里昂，克莱尔，吉尔**
1998年12月	**洛克福特岛事件发生。**	**《维罗妮卡》**	**克莱尔，史蒂夫，克里斯**
2002年	**哈维尔作战开始。**	**《暗黑编年史》**	**里昂，克劳撒**
2003年	伞公司俄罗斯支部毁灭，伞公司灭亡。	《伞公司编年史》	克里斯，吉尔，威斯克
2004年	**总统千金绑架事件发生。**	**《4》**	**里昂，艾达，克劳撒**
2008年	克里斯来到非洲与希娃一同行动。	《5》	克里斯，希娃，吉尔

体感操作与专用光枪基本介绍

本作与前作《伞公司历代记》一样，对应Wii专用光枪控制器，虽然这两种方式都可以进行游戏，但还是用光枪的感觉更好一些，另外，本作与前作一样可以双人游戏，与人同乐的感觉还是很不错的。



[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
左侧控制器摇杆	武器切换	左侧控制器摇杆	武器切换
C键	状态画面	C键	状态画面
Z键	决定	Z键	决定
右侧控制器方向键	武器切换	加号键	使用药草（快捷）
A键	决定	减号键	状态画面
B键	射击	扳机键	射击
减号键	状态画面	减号键	状态画面
加号键	使用药草（快捷）	加号键	使用药草（快捷）
长按A键	目标自动锁定（EASY模式）	长按A键	目标自动锁定（EASY模式）
A键+挥动右侧控制器	匕首攻击	A键+挥动右侧控制器	匕首攻击
B键+按动右侧控制器	填充弹药	B键+按动右侧控制器	填充弹药

隐藏模式"豆腐"再度回归

「啾啾的跑步声，雪白的豆腐形状，光靠一把小刀冲向终点 [illegible] 想很多从二代过来的玩家都有着以上的体会吧，而本作也收录着同样的模式，只不过有了一些变化。

取而代之的是巨大的豆腐接二连三地朝我方凶猛来袭，本次玩家并不是豆腐，而是敌人……，而本模式的开启条件也十分简单，Normal难度下完成南美的五个章节。

自从一九九九年九月浣熊市病毒爆发的那一天开始
到同年十二月伞公司南极基地的事件
以及二零零二年南美的一次秘密的军事任务
生化危机系列的主角们经历着一次又一次的事件考验
那么在前方的不远处等待他们的又是什么呢?

BIOHAZARD

バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ

THE DARKSIDE CHRONICLES

Wii	本 译名 生化危机 暗黑编年史			
	FPS	CAPCOM	49.99美元	美版
	DVD	1-2人	480P	17岁以上

加入前作中未收录的剧情！系列经典桥段再登场！

本作大致上还是按照时间的先后顺序来叙述的，分别为：浣熊市事件（2代剧情）——洛斯福特岛（维罗妮卡剧情）——哈维尔作战（4代的两年前剧情）。但本作在叙述方式上可能考虑到了游戏的整体结构，所以采用了一定的跳跃式来叙述，鉴于如此本文也是按照游戏既定的顺序来编排。

Episode

因为收到了有关原伞公司研究人员目前的潜伏位置的情报，所以里昂和克劳撒接受任务而前往位于南美的一个小国家，那里曾经是被称为"毒品王"的男子"哈维尔"所支配的地区。但是哈维尔前不久却突然失踪了，因为无法完全否定哈维尔可能曾经和伞公司接触过，以及他和病毒间是不是有关的可能性，所以二人为了搜索哈维尔的下落而展开行动。序章比较简单，玩家先熟悉一下操作，需要注意的是在水路中前进时要小心变异的蟑螂，这种敌人的行动十分迅速。在来到教堂后发现了神秘少女玛奴艾拉，但她在一阵嚎声后忽然昏倒，随后进入本章BOSS战。

BOSS战要点： 尽量瞄准其腹部的弱点来打，它潜入水下后会突然起身向玩家冲来，此时要及时利用QTE进行回避，它在水面游走时有时会露出背部，要找机会射击。BOSS在濒死时会上岸，此时尽量用散弹或机枪这类高威力武器来主攻它的头部，最后注意镜头会对准房屋上方的碎石，玩家要及时打落使其砸向它从而结束战斗。

Chapter 1

克劳撒对里昂面对BOSS时的作战能力感到吃惊，并询问他以前是否也遇到过这样的情形，里昂随后开始对克劳撒讲述自己四年前在浣熊市的遭遇。那是里昂第一次也是唯一一次的身为警官的经历，当时的浣熊市已经爆发了T病毒，街道上也布满了丧尸，那一天他遇到了来浣熊市找寻哥哥下落的克莱尔，二人经过简单介绍后便开始了共同行动。途中经过了二代中那个熟悉的街道和武器店，在这里大家注意由于镜头的强制自动转换，所以有些敌人会出奇不意的攻向主角们，这时除了用手枪常射击外，用匕首来近身应急也是个不错的选择。经过漫长的前进，二人最终来到了浣熊市警察局，本章也随之告一段落。

Chapter 2

警察局内一切还是那样熟悉，在大厅遇到了资料室的那位受伤的马文警官，他劝主角们尽早离开，而主角们继续向二楼的S.T.A.R.S办公室前进，在一楼的走廊中遇到了二代经典的舔食者，并且这附近不止一只，对待它们的方法自然还是主攻其头部。来到二楼的S.T.A.R.S办公室前的走廊后遇到了正在四处躲避的雪莉，她见到玩家后转身就跑，想必身处这种地方也把主角们当成是丧尸了……里昂和克莱尔一路追赶，而路上的丧尸和舔食者也随之疯狂地涌现，最终回到了一楼大厅，在这里受伤的马文警官已经变异为丧尸，而主角们也只好将其击倒，本章结束。

Chapter 3

里昂与克莱尔继续深入警察局内部来寻找雪莉的下落，在前进途中对于乌鸦可以挥动控制器用匕首来解决掉，在来到二楼时会遇到二代的量产型暴君，打法仍旧还是推荐用高威力的武器主攻其头部，也可以容易将它打出硬直状态。在二楼的某个房间内终于又再次看到了雪莉，于是二人在狭窄的走廊中继续前进，当来到所长室后随即开始与变异的所长展开战斗。

BOSS战要点： BOSS的主要攻击方式只有近身攻击，这一点可以用QTE来直接回避掉，但是时机需要玩家多适应几次，掌握其套路就OK了。另外它嘴里也会吐出寄生虫，对待它们一定要优先解决掉，不然会妨碍玩家攻击BOSS，而BOSS的弱点仍然是头部，只要玩家注意回避它的QTE，那么击败它并不难。

Chapter 4

一行人继续前进，却发现雪莉又不见了，二人只好继续前进搜索，当来到地下停车场时在遇到了一名身手矫健的红衣女子，经介绍她叫艾达，她来这里是为了找寻自己的男友，这也是艾达首次出现在克莱尔面前。艾达与以往一样好像并不喜欢共同行动，总是一个人先走，这里要特别注意丧尸狗，因为其行动速度很快，来到下水道时，对于从大蜘蛛口中喷出的小蜘蛛只可挥动控制器用匕首解决即可，从下水道出来后的走廊尽头的房间遭遇到了威廉博士变异成的G-1。

BOSS战要点： G-1的攻击方式主要是用手中的铁棒来攻击，对于这点可以用QTE回避掉，这里需要注意的是BOSS虽然尚属于人形形态，但弱点并不是头部，而是肩上的眼球，当它近身将主角举起时正是攻击眼球的大好时机，几个回合后即可解决掉。

Chapter 5

解决掉G-1后，里昂也被不幸坠入桥下，来到了另一处下水道，刚走没几步便看到艾达与一个身穿研究员白衣的女性在对峙，而危难关头里昂替艾达挡住了一枪，白衣女性也愤然离开。不久之后里昂便与克莱尔会合，并向克莱尔道明了原委。前行不久又遇到了量产型暴君，尽量用高威力武器瞄准其头部射击吧。注意在这一带又会出现序章的那种变异蟑螂，一定要优先解决掉。二人在尽头又遇到了先前与艾达对峙的白衣女子，女子当听到雪莉的名字时顿时失色，并向主角们讲述了自己名叫安妮特·柏肯，而雪莉是她与G病毒的研制者威廉·柏肯的女儿。而此时突然听到了雪莉的声音，二人不由分说地向着声音的方向追了过去，终于在污水处理场处遇到了那条巨大的鳄鱼。

BOSS战要点： 一定要用高威力武器攻击其头部，也可以适时地往它嘴里扔颗手雷，在对其进行一定伤害后，屏幕会提示上方的燃气管道，此时迅速击爆，当二人以为成功击倒它后刚一走近，BOSS又活了过来，且HP全回复……二人只好边退边打，这里注意一下两旁的燃气瓶，适时将其放倒后待BOSS咬住时来引爆它，一击便可送BOSS回家。

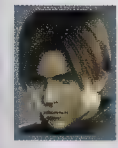
故事简介与人物介绍

1998年9月 消失的记忆

1998年美国中西部，被广阔森林所包围的浣熊市，围绕着由巨大的国际制药会社伞公司的病毒泄露事件被曝光后的两个月，已经由老鼠为传播点而在全市漫延开来。年轻的女大学生克莱尔为寻找哥哥克里斯而来到了浣熊市，其与作为新上任第一天的年轻警察里昂面对的是一个近乎于疯狂的麻烦局面。

克莱尔·雷德菲尔德
Claire Redfield

《生化危机》系列男一号、初代、五代的主角克里斯的妹妹。好奇心旺盛的女大学生，兴趣是机车。在系列的二代中为了寻找失去联络的哥哥而只身来到浣熊市，但令她吃惊的是此时的浣熊市已经沦为人间地狱。二代事件结束后，克莱尔又继续前往了伞公司欧洲支部去寻找克里斯。



里昂·S·肯尼迪
Leon.S.Kennedy

上任第一天的浣熊市警察局年轻警官，他本以为局里的同事会为他开一个欢迎会，但当进入市区时，街道上已经有大批的丧尸四处徘徊了。虽然目前只是个菜鸟，但在此事件中却展现出了超强的生存能力。二代事件结束后，由于其在此事件中的出色表现，被调入了政府情报局工作。

艾达·王
Ada Wong

系列二代主角里昂面前出现的神秘女性。虽然说自己是为了寻找下落不明的男友才来到浣熊市，不过其真实身份是某项秘密任务。在原作中只会在里昂篇中登场，本作是首次出现在克莱尔面前。

雪莉·柏肯
Sherry Birkin

伞公司天才科学家威廉·柏肯与研究员安妮特·柏肯的独生女。小雪莉在浣熊市警察局内正在四处躲避时遇到了里昂。看起来她正在被什么东西所追赶。这次是她首次在系列二代以外的作品出现。

1998年12月 忘却的游戏

浣熊市惨剧的3个月后。为了寻找哥哥克里斯下落的克莱尔又只身潜入了伞公司欧洲支部中，但不幸被捕。随后又被压送到伞公司南美孤岛。但在此等候她的是伞公司三大创始人的阿诗弗德家族所统治的场所。在此过程中，克莱尔结识到了系列的悲剧少年史蒂夫，随后二人一起展开了逃脱行动。

克莱尔·雷德菲尔德
Claire Redfield

在浣熊市事件过后踏上了前往欧洲的旅程，但潜入的过程中不幸被捕。而后被送往伞公司南美的军事基地，这里是享誉世界的伞公司三大创始人阿诗弗德家族的发源地，当她来到这里后，属于她的第二次意外战斗再次开始。本作事件后加入了救济

Chapter 6

当追上雪莉时，不料雪莉已经中毒倒下，二人将其暂时安置好后又开始到外面寻找其他办法。在这里需要说明一下，此时已经处于二系故事的结尾处，所以敌人的种类和数量配置强度都比较高，如果玩家进行的是高难度的话，尽管不用刻意节约弹药，挑选强力武器招呼吧。在击败又一只量产型暴君后，本以为结束了，不想这厮还没死，关键时刻艾达出现救了里昂，然后上演了二代中里昂和艾达那最经典的一幕，只是这次重新描写了一下，稍有不同……

BOSS战要点：老朋友了，量产型暴君，主要方法还是在QTE的同主攻其头部，如果瞄歪而打到身体的话是基本不掉血的，考验玩家枪法的时候到了。

Chapter 7

里昂与克莱尔前行遇到了被变异后的威廉袭击后的安妮特，并请求主角们一定要救雪莉，这还用说么。二人继续探索，在研究员室内得到了血清，这下终可以救雪莉了，二人在返回的路上遭遇到变异后的威廉，一场激战开始了。

BOSS战要点：本战QTE的场合不多，对于BOSS的攻击只能攻击它并将其打出硬直来化解它的攻击招式，鉴于如此对玩家的射击准确度有着很高的要求，每当BOSS举起手臂时就是要攻击了，此时应当用强力武器或散弹枪攻击其头部，打其他地方虽一样能造成伤害但无法出现硬直，这一点需要特别注意。坚持几个回合后便可将其放倒。

Chapter 8

成功救完雪莉后，二人准备逃脱行动。这附近有不少的舔食者，尽量用机枪和散弹这类武器上吧。前进不久便迎来了又一场BOSS战，这次的敌人是暴君。解决后二人来到火车上，在成功启动电源后，不想有个巨大的怪物追了过来，没错就是威廉，只不过这次他已经进化到了G-5。在取得最后胜利后，二人成功逃离了浣熊市，雪莉由国家安全部门接手，而克莱尔打算继续前往伞公司欧洲支部去寻找哥哥克里斯，而里昂由于本次的出色表现被直接调到了中央情报局工作。而二代的剧情也落下了帷幕。

BOSS战1要点：暴君的弱点并不在于头部，而是胸口，它的突进攻击可以通过QTE轻松回避，经常攻击其胸部会给予它造成巨大硬直，总得说来BOSS的攻击力虽然很高，但并不难打。

BOSS战2要点：对待G-5没什么好说的，已经是二代剧情的最后一战了，把能用上的全用上吧，剩下的就交给玩家之魂来解决吧。

Chapter 9

里昂向克劳撒叙述完四年前的事后，镜头又回到了哈维尔作战的今天，里昂、克劳撒和玛奴艾拉三人坐在正在行驶的快船上，在一个不远处的水坝处下了船。水坝的下水道内有不少吸血的飞鱼，这些可以用匕首来解决。当来到二层时会出现一些猎杀者，对其利爪的攻击要特别小心。然后三人终于在一个尽头处找到了哈维尔，在谈话中得知原来哈维尔是玛奴艾拉的父亲，哈维尔想让玛奴艾拉回到他身边，但后者似乎并不愿意，正当这时哈维尔说出了有关"维罗妮卡病毒"的话，这一点也让利昂的思绪又回到了1998年……

Chapter 10

1998年12月，克莱尔本意是去伞公司欧洲支部去寻找克里斯，但潜入时不幸被捕被运送到了南美的洛克福特岛军事基地，这里是伞公司三人创始人之一阿诗弗德家族所统治的孤岛。正在此时出现了一批来历不明的战斗机袭击了该岛，而被囚禁于此地的少年史蒂夫正打算趁着混乱的局面逃出此地，恰好遇到了同样被移送到此的克莱尔，二人通过简单介绍后便一同开始了逃亡行动。二人来到了一间资料室后，克莱尔从电脑中了解到哥哥克里斯目前正在受到伞公司的通缉，可现在又联系不上克里斯，无奈之下给里昂发了封邮件，让其通过中情局联络到克里斯来营救她和史蒂夫。这一关的敌人主要是以丧尸为主，并无BOSS战，主要可轻松过关。

Chapter 11

二人不久后便来到了阿诗弗德的官邸，并在一楼尽头的放映室内看到了双胞胎兄妹阿尔弗雷德和阿莉西娅儿时的影像，一圈下来也并无其他发现。就在二人走到官邸门口准备离开时，遇到了阿尔弗雷德，听他居高临下的高调口吻介绍完自己和家族的历史后，二人得知他是目前基地的最高司令官也是这个孤岛的现役统治者。随后胡乱向玩家开了几枪后便逃之大吉。这一关的敌人除了普通丧尸外还有猎杀者，注意猎杀者就算已经跳起在空中时也一样可以朝它攻击使其落下。其他方面没有特别要注意的地方，本章也一样无BOSS战。

Chapter 12

本关出现了变异的跳蛋，好在本身并不算强，靠手枪连射便可封住其攻击。值得一提的是这附近的敌人中会出现独裁者实用型，也就是那种长臂怪，顾名思义这种敌人的攻击距离很远，每当要伸出手臂时就朝它的射击便可，不必非追求射击它的头部，只要打出硬直取消攻击动作便OK了。二人来到情影模拟室前的仓库里，遇到了已经丧尸化的史蒂夫的父亲，在危急关头史蒂夫别无选择只好向父亲开枪来救下克莱尔。原来史蒂夫的父亲是伞公司的研究员，但向外界透露了公司内部的情报，于是父亲和自己被押送到此地，母亲也在这场风波中遇害……当二人回到原作中沙虫出场的场景中，果不其然要来一战。

BOSS战要点：对待沙虫要视其距离远近分别采用机枪和散弹来打，近处自然要用散弹，可以将其攻击打退，而远处时它会投来油桶这类投掷物来攻击主角们，这时又是考验玩家枪法的时候，要及时把投掷物打掉，否则所受伤害不轻，这样坚持几回合它也不剩多少血了。

Chapter 13

二人再次来到官邸，并朝着深处的阿诗弗德城堡前进，但就在行进的中途，听到了谜之声音（威斯克）："你就是克里斯的小妹妹吧……"但是却未看

生化恐怖或药物灾害为目的的NEO组织。

史蒂夫·班赛德
Steve Burnside

基于某种原因而被囚于监狱的17岁青年。在准备趁事件引发的混乱逃脱时与克莱尔相遇，接着便一同行动。其充满了行动力，但也暴露出行事鲁莽、不成熟的一面。在为求生而奋斗的过程中逐渐被克莱尔吸引。事件中因被注入病毒而丧生，存在着病毒样本的尸体则被威斯克取得。

阿尔弗雷德·阿诗弗德
Alfred Ashford

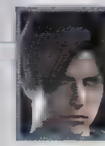
阿诗弗德家族的当家主人，同时也是洛克福特岛上基地的最高司令官。守护着从父亲那代就开始没落的家族，并与妹妹阿莉西娅一起在岛上的私人豪华官邸生活着。对妹妹有着近乎于扭曲的崇拜。

阿莉西娅·阿诗弗德
Alexia Ashford

阿尔弗雷德的双胞胎妹妹。十几岁时就已经于名牌大学毕业并当选伞公司的主任研究员。优秀的才能与美貌被人评论简直是初代当家维罗妮卡再世。虽记载其已在15年前就去世，不过……

2002年7月哈维尔作战

2002年，在巨大的国际制药会社伞公司倒台的四年后，关于"生物灾害"这一词已经慢慢从人们的视野中消失。但在这其中，政府情报局派下了一个秘密任务，安排里昂与海豹突击队队员克劳撒一同前往南美的一个小国家去寻找原伞公司研究员的潜伏之处，一场新的战斗又拉开了序幕……



里昂·S·肯尼迪
Leon.S.Kennedy

四年前浣熊市毁灭事件的幸存者之一，由于其在整个事件中的出色表现，而后被安排到政府情报局工作。并于98年12月的《维罗妮卡》剧情中受克莱尔的电子邮件所托，将克莱尔的位置情况转达给了克里斯，使克里斯成功前去救援。而本次的任务哈维尔作战发生在系列四代的两年前。

杰克·克劳撒
Jack Krauser

只有在战斗中挣扎求生才能感受到生存价值的海豹突击队队员，是一个完成过无数次任务的优秀士兵，经验丰富。目前与里昂一样隶属于政府情报局。虽然在两年之后的四代中二人的立场互为对立，并说出"我与你是同一硬币的两面"，但此次任务是与他与里昂第一次共同行动。

玛奴艾拉
Manuela

里昂和克劳撒在南美临水村庄遇到的少女，也是本作南美剧情中的重要任务，其沾满血迹的破裂裙角以及赤脚的模样令人印象深刻。虽然不知她留在村子里面的理由，不过却是村子中唯一的幸存者，而且她好像还目击到了一些事情……

到人影，二人只好继续向城堡前进。这一带的敌人主要以丧尸和长臂怪为主。需要说明的是从现在开始，丧尸中会出现一种身上绑着炸药的“炸弹丧尸”，通常是在敌人堆中出现，不用说了，自然是优先引爆，但也要注意不要波及到自己。在来到二楼走廊时，听到了阿尔弗雷德和一个女性声音的对话，但是却未看到人影。二人进入房间后打开了床的机关后赫然出现了一个楼梯，上去后看到了一个自称是阿莉西娅的女性，随后便不由分说的开始了攻击。注意这里并不算是BOSS战，只要攻击打到她就会出现情节。在惊讶之中发现此女原来是阿尔弗雷德假扮的，根本不是阿莉西娅本人，而之前在走廊中听到的对话也都是在和自己对话……

Chapter 14

从房间出来时听到广播岛里已经启动了警报系统，留给二人的时间已经不多，要速速撤离此岛。而目的地自然就是岛上的水上飞机场。一路上有很多猎杀者和长臂怪阻挡主角们前进，玩家边打边要注意回复体力。好不容易要启动飞机发现阿尔弗雷德将暴君以炮弹方式打入到了主角们的机舱中，无奈只能出去迎敌。

BOSS战要点： 又是老朋友暴君了，想必玩家玩到此也有了不少的经验，主要还是攻击其胸部，并适时注意用QTE回避它的攻击。成功击败后出现情节，主角们会用导弹将其打下去。这一点倒是与原作不同，原作是用货物箱将其推下去……

Chapter 15

在终于成功启动飞机后不久便发现飞机已经被改为了自动导航，而当当飞机停下后，主角们发现此时居然身处南极。原来这里是伞公司旗下的南极军事基地。对于四周全是陌生事物的克莱尔和史蒂夫来说，此时也只有一边试着前进一边寻找生机了。这里的敌人多以猎杀者为主，对于其攻击力和速度玩家也有了很清楚的了解，但还是要注意它的偷袭。不久后来到了一个露天平台上，等待二人的是阿诗弗德上一代当主——变异后的亚历山大。当击倒它后，追之而来但身受重伤的阿尔弗雷德在死前启动了装置使真正的阿莉西娅苏醒。原来早在15年前，阿莉西娅已经对这个没落的家庭感到失望，把维罗妮卡病毒的变异品种T-阿莉西娅病毒注射在体内开始了长达15年的病毒周期冬眠，而15年后的现在终于苏醒。苏醒后的她把史蒂夫关了起来并也注入了T-阿莉西娅病毒。

BOSS战要点： 此战与原作中一样，BOSS的弱点是胸口处已经露出的心脏，这里由于视角的不断变换，会对玩家的瞄准造成很大的干扰，建议初期先不要用威力大的武器，以免打到别处而浪费弹药，等周旋一阵后待其濒死时再集中上前攻击。

Chapter 16

克莱尔醒来时发现身处一座洋馆中，面前的正是苦苦找寻的克里斯。原来里昂收到克莱尔邮件后已经把其相关信息传达给了克里斯。当兄妹二人准备离开时，克莱尔要求先要去救史蒂夫，对于不知史蒂夫情况的克里斯来说自然是打算与妹妹一同前去营救。当看到史蒂夫时，已经是变异成巨大怪兽的形态了，无奈之下二人只能展开攻击。被击倒后的史蒂夫虽然恢复到了以前的模样，但也终是生命耗尽而死去，只是在死前向迟钝的克莱尔表了白。对于曾经受感于原作的玩家来说，这里的重新描绘也颇有一番味道。在向史蒂夫告别后便迎来了《维罗妮卡》剧情的终点——阿莉西娅之战。结束之后在逃出的情节中看到了那个挥之不去的身影……

BOSS战1要点： 变异后的史蒂夫攻击非常强，特别是在高难度下只要被打到一下就要马上进行回复。幸好其防御力并不高，只要瞄准头部或胸口连续射击便可以了。当然，这期间也要注意用QTE回避。

BOSS战2要点： 阿莉西娅共有两个形态，第一形态很容易，几发硫弹便可，期间注意QTE回避。第二形态时，BOSS飞到了空中，这又是对玩家枪法的考验了，细心些此战不难取胜。

Chapter 17

视线又回到了2002年的里昂一行人。三人在水坝中继续前进，这附近除了讨厌的变异蟾蜍外，还多了一种行动力和速度很快的敌人，对待它与对付猎杀者的方法一样，猛攻来防止它的跳杀。三人很快便走到了水坝的高处，这里又多了一种人形的敌人，注意这种敌人的弱点并不在头部，而是其颈部的红点。将几只放倒后，玛奴艾拉扯下了衣袖，展现在众人面前的是因病毒而变色的右臂……

Chapter 18

三人继续前行寻找哈维尔的所在，由于游戏已经接近终盘，路上的敌人很多，这时就不要吝惜再药草了。而当来到一个建筑内又看到了序篇中的那个水怪，在战斗中克劳撒的手臂不小心中了敌人吐出带有病毒的针，这也是他在四代中手臂可以变异的原因。当战斗结束后才知道这个BOSS正是玛奴艾拉的母亲因病毒变异而成的。

BOSS战要点： 主攻其头部可打出硬直，这里就不要再用手枪了，高威力的散弹或机枪伺候便是。此战主要是以穿插情节为主，不难取胜。

Chapter 19

本章作为故事最终章基本全是处于BOSS战的过程中，战斗中玛奴艾拉右臂上的病毒侵蚀更加厉害，而她也想趁最终变异前能够作为一个人类而死去，危急关头她救了里昂——用手臂挡住了BOSS的全力一击……至于战斗结束后的结局，还是请大家自己体会吧。

BOSS战1要点： 第一战是在室内，这时主要攻击BOSS的触手，BOSS的防御力并不高，相信可以轻易取胜。

BOSS战2要点： 第二战众人来到来室外，要小心BOSS的触手攻击，好在可以用QTE回避，如果中招的话要及时吃药回复。BOSS的弱点并不是头，而是颈部。

BOSS战3要点： 此时若直接攻击BOSS腹部的话无法对其直接造成伤害，而是要主攻他的腿部关节处。

BOSS战4要点： 哈维尔此时已经与BOSS而为一体，所以在第四战中要攻击BOSS时而吐出的哈维尔，同时一样要注意用QTE进行回避。

哈维尔·希达尔哥

Javier Hidalgo

掌握着南美的毒品王。有着当地“毒品王”的称号。经常使用暴力和暗杀等种种方法，不择手段地将政治、经济等各式各样的权力收为己用。但是有一天他突然莫名其妙的失踪，至今仍然下落不明。

隐藏要素均已判明！

A.豆腐模式：Normal难度下完成南美的五个章节。
B.克劳撒章节：任意难度下10分钟内完成最终章。
C.南美第六，七章：迅速击败第五章BOSS。
D.Very Easy难度：在Easy难度下接关10次以上。
E.Very Hard难度：Hard难度通关。
F.线性炮：Hard难度通关。

隐藏服装获得条件

本作的隐藏服装确实不少，但与以往不同的是本作并不是一气呵成似的全部打开，而是每件分别获得，好在多数开启条件比较容易。以下是几个相对有代表性的：

01.克里斯高加索装：Normal完成哈维尔作战。
02.克里斯黑手党装：Normal完成维罗妮卡剧情。
03.克里斯礼服装：Normal维罗妮卡剧情S级。
04.克莱尔机车装：Normal难度二代剧情全S级。

←克莱尔的机车装。本作已经将其重新制作。

05.克莱尔牛仔装：Normal维罗妮卡剧情S级。
06.史蒂夫牛仔装：Normal维罗妮卡三章S级。

←史蒂夫的牛仔装。算是本作全新的服装。

07.克劳撒侦探装：Normal南美任意章节S级。
08.克劳撒佣兵装：Normal完成南美第五章。

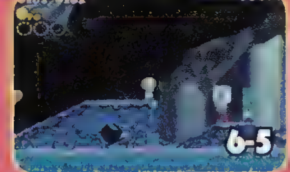
←克劳撒的佣兵装，也是前作四代的默认装。

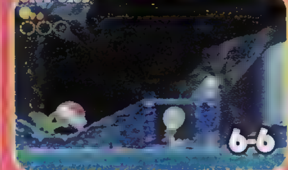
09.里昂警察局装：Hard完成南美第七章。
10.里昂经纪人装：Hard完成南美第七章。
11.里昂侦探装：Normal南美任意章节S级。
12.里昂便装：Normal难度二代剧情全S级。

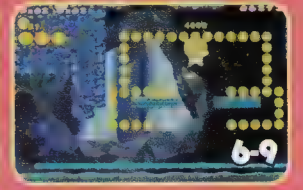
←里昂的便装，也是大家熟悉的四代服装。

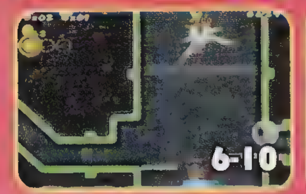
本作总体来说，在隐藏服装方面还是非常厚道的。但又因为本次是按每个人物单独来满足条件从而开启，所以也够玩家刷一阵子了。

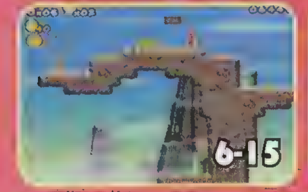
World6

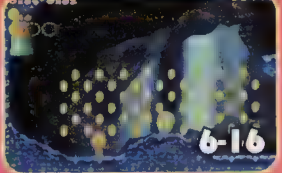


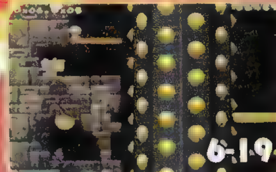












New SUPER MARIO BROS. Wii

Wii	新超级马里奥兄弟Wii			
	动作	任天堂	49.99美元	美版
	DVD	4人	480P	全年龄

World6

6-1

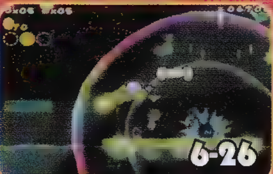
6-2

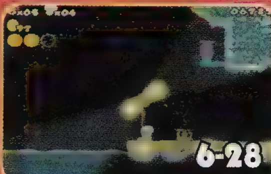
6-3

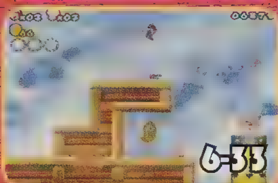
6-4

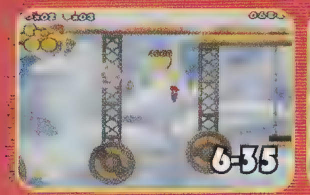
6-小城堡关

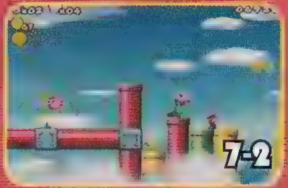
6-5

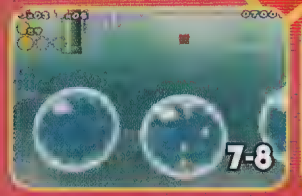


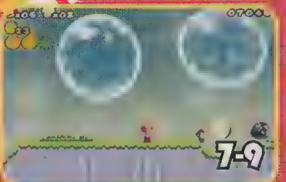


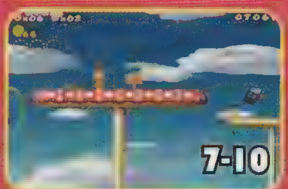












6-6

6-大城堡关

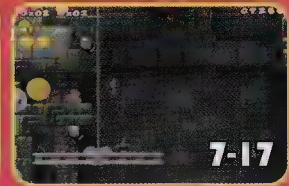
飞艇关

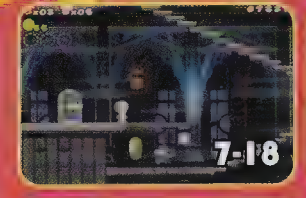
World7

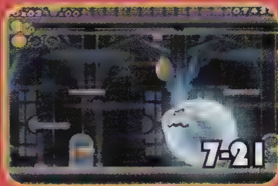
7-1

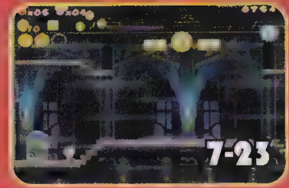
7-2

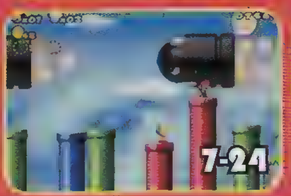
7-3

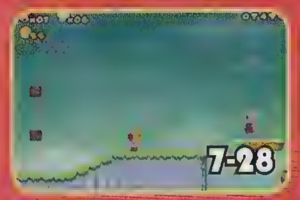


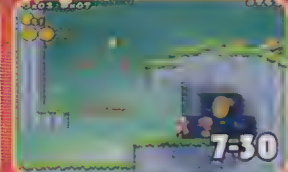


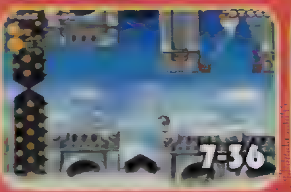












家抖动手柄利用飞行就能获取该枚金币，当黑毛怪从平台上下方移动时玩家只需要做出跳跃就能躲避。（7-13）

7-小城堡关

第一金币，此枚金币的位置在移动至下一个版面的水管下方，玩家使用左右控制旋梯方向来到巨型炮弹发射点的平台，当炮弹发射出去后大概会有2到3秒的空隙时间，利用这段空隙时间跳跃上去就能获得此枚金币。（7-14）

第二金币，同样控制旋梯移动到这个版面的最上方左边的位置，在边缘的墙面进行一个跳跃就能打开一个隐藏砖块，此时站在砖块上面跳跃至墙壁的上方，向右边前进就能直接来到本关的第二版面，这时玩家会从水管下来，金币就在旁边轻松的就会得到，唯一的难度就是玩家在收集第一枚金币时需要躲避从两边炮台发射出来的炮弹。（7-15）（7-16）

第三金币，本金币的收集难度较为困难，首先利用可控制的旋梯移动至游戏画面最右边，如图所示，之后两边会有炸弹人掉出，利用炸弹人将金币外的砖头炸掉，进入金币位置就能获得本关最后一枚金币。本金币的收集难点主要是玩家一方面要控制旋梯的方向，另外一方面就是需要注意从两边喷射出来的炸弹人，可以用此话来概括本枚金币的收集"成也炸弹人，败也炸弹人"。（7-17）

7-幽灵关

第一金币，当玩家进入此关就能直接看见本枚金币位置在平台下方，将右边戴有拳套的怪物引诱至金币处，将金币外围的砖头打坏就能直接去取的本金币。（7-18）

第二金币，此金币的位置需要玩家从第一版面中利用拳击手打开一处通往隐藏门的砖块，之后就会出现一道门，这时从隐藏门经过一系列动作之后进入最上方的门，之后经过一段快速下坠之后就会看到位于有五间房门的地方，从最上方右边的门进入，就会看见本关的第二枚金币，在此金币处会有一只较大的幽灵，首先需要玩家将其从金币旁引开，之后在跳上金币上方的绳索，就能取得幽灵关卡的第二枚金币了。（7-19）（7-20）（7-21）

第三金币，从第一版面向上开门进入后就会来到本关即将结束的场景中，先不要急着往前面移动，进入的左下方的门就会来到本关最后一枚金币的版面，将右边带有问号的机关打开，就会出现一个进行左右移动的平台，跳跃至平台上方就能取得该枚金币，这里需要玩家注意的就是移动平台有时间限制，另外控制方向让幽灵不要靠近就能进行收集。（7-22）（7-23）

7-4

第一金币，本金币位于此关第一版面最终处，利用巨型炮台发射炮弹的时间空隙进行向上跳跃，就能安全获得本金币，这里告诫玩家的就是在准备进行跳跃的时时间最好不要超过3秒，不然即使是将金币拾取后，在下降的过程中也会让炮弹击中。（7-24）

第二金币，本枚金币需要玩家控制手柄的进行左右移动将金币上方的三个平台移动至最左边，之后跳跃至最上方的平台，使用向下跳跃就能安全的获得此金币，难度十分简单。（7-25）

第三金币，此金币的位置需要玩家使用飞行帽飞跃至上方的绿色水管处，进入金币所在位置之后向左边行动，能能看见金币位于一处由7个梯形炮台组成的发射装置最上方，使用快速跑动的方法连续在炮弹上方进行快速跳跃就能获取此枚金币，这里需要玩家重点注意的就是在获取金币时，需要玩家进行一气呵成的跑动跳跃，不然就会因为炮弹过多而影响收集。（7-26）（7-27）

7-5

第一金币，此金币收集方法非常简单，玩家需要站在横向移动的平台上面，直接跳跃至金币所属位置即可。（7-28）

第二金币，此枚金币位于一处平台的下方，由于没有支撑点，首先需要玩家将金币右上的P字开关打开，之后星星金币下方的小金币就会变成砖头，这时玩家在快速的跑向金币所处位置进行跳跃就能将此金币进行收集。（7-29）

第三金币，此枚金币位于一处隐藏墙面内，如图所示，在收集上没有难度，直接从墙面跑动跳跃就能获得。（7-30）

7-6

第一金币，本关卡属于隐藏关，首先需要玩家返回第一BOSS关卡中的第二版面，在右边一处横向移动的平台里就是打开此关卡的隐藏点。（7-31）（7-32）

本关卡在场景上属于强制卷轴河画面，第一枚金币的获取方法需要玩家跳跃至画面中大型红色飞行乌龟上面，利用此乌龟的下坠将此枚金币进行收集。在难度上属于一般级别。（7-33）

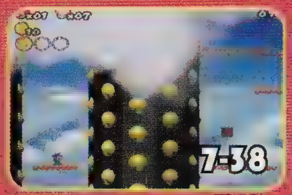
第二金币，与第一枚金币获取方法相反，此枚金币的位置位于天空云层之中，利用场景内小型飞行乌龟的上升能力就能获取此金币，在难度上比较考验玩家的跳跃落点能力。（7-34）

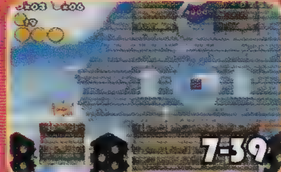
第三金币，此金币其实就在即将到达本关终点前的下方云层中，与第一枚金币获取方法一样，利用大型飞行乌龟的下坠落至金币处，之后在利用跳跃跳至小乌龟的上面就能安全将此隐藏关卡的最后一枚金币收取。（7-35）

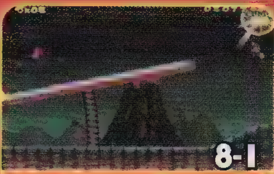
7-大城堡关

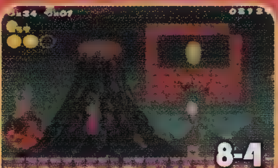
第一金币，此金币位置处于一只较大的灰色乌龟上方，首先需要玩家将金币下方的砖头撞掉，之后利用金币下方两边的墙壁进行反弹跳跃就能获取此金。这里值得一提的就是玩家在顶金币下方砖块时，可以在利用踩踏灰色乌龟为第二起跳点，将砖块撞掉。（7-36）

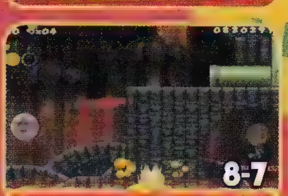
第二金币，此枚金币的收集唯一难度就是在进入金币位置的水管处，与前面提到的带刺铁柱一样，利用其向下延伸的运动规律从右边的平台上快速跳跃至该进水管处，就能来到金币的所处位置，之后会看见金币位于画面最左边半空位置，当铁柱向上延伸时来到金币位置旁边的平台进行跳跃将获取该枚金币。这里

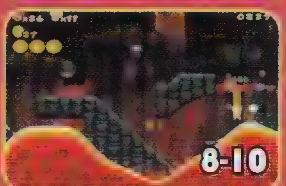


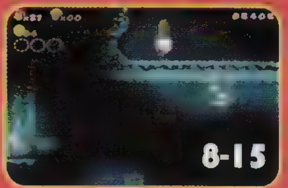


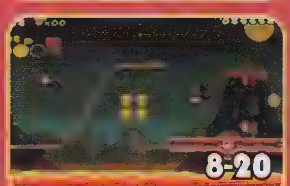


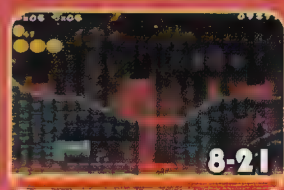


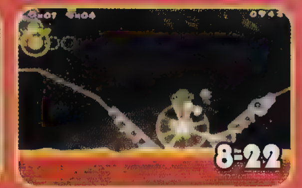












需要玩家做的就是可以利用抖动手柄的方式将云层散开。(7-37)(7-38)

第三金币，此金币位于一处隐藏墙内，利用墙面下方的砖头作跳点，在金币两边的位置进行反弹跳跃就能直接将本大陆最后一枚金币收集。(7-39)

World8

8-1

第一金币，本关卡属于强制卷轴场景，第一枚金币处于半空之中，利用旁边左右抖动的平台快速向上前跳跃就能获得此金币，这里需要玩家注意的是空中会不断有火山喷射出来的岩石。(8-1)

第二金币，本金币位置处于空中，首先在获得此金币之前首先需要玩家将POW震动道具带至金币所处的下方，之后进行震动金币就会掉落。使用快速跑动跳跃至岩浆上方的砖头平台就能将金币收集。(8-2)(8-3)

第三金币，本金币的收集难度主要就是玩家需要躲避不断落下的火山岩石，利用金币下方的弹簧平台进行跳跃将上方的[illegible]能获得此金。(8-4)

8-2

[illegible]你选个跑动跳跃就能[illegible]

[illegible]

藏墙面内使用2号键跳跃就能获得。同时也可以在利用之前获得无敌星星快速跑至该处取得金币。(8-6)

第三金币，与第二枚金币所处位置一样，该币在本关即将结束该版面的水管下方位置，直接跑动到墙壁内就能[illegible]

8-3

第一金币，本枚金币位于一处滚动岩浆的下方，玩家站在铁盘上面，用自身的重量让铁盘下降，当即将落入岩浆的那一瞬间进行跳跃就能获取。(8-8)

第二金币，这枚金币的收集唯一难度就是要注意滚动岩浆的运动规律，当岩浆中心位置低于金币平台的位置之下时，进行快速跑动就能获得，在这里[illegible]因为与岩浆亲密接触而死亡最后导致收集失败。(8-9)

第三金币，与第二枚金币收集方法基本一样，当岩浆位置低于该金币左边下坡位置之下时利用快速跑动跳跃的方法就能获得。(8-10)

8-小城堡关

第一金币，该金币位置处于一处[illegible]大移动至[illegible]方向时，利用金币右下方的平台为起跳点，采用快速跑动跳跃方法就能直接获取本金币。(8-11)

[illegible]

点。从门里就去就会看见看见金币的所处位置，与第一枚金币一样在该版面内有两处火焰柱，当该火焰柱转动至上点方向时，从金币左下方的平台上进行跳跃就能获得此金币，这里只需玩家注意的就是一点，金[illegible]长，在收集过程时多多观察转动规律即可。(8-12)(8-13)

第三金币，本金币收取方法较为简单，在使用快速跑动下蹲滑行即可收取本关最后一枚金币，收取注意事项同样是观察火焰柱的旋转轨迹。(8-14)

8-5

第一金币，此场景位于一处较为黑暗的水中版面，在上方平台会有向水里扔铁球的敌人，由于此处，使用在本版面获得的冰花，游动至扔铁球敌人所处的平台，这时就能获取本枚金币。在本枚金币收取过程中建议玩家多多利用水中灯笼鱼发出的亮光，在观察敌人扔铁球时的同时，首先要游动至铁球敌人空隙中间保障自己的生命，之后方能安全来到上方平台。(8-15)

第二金币，此金币被一处四面[illegible]所包围，首先利用水母所发出的灯光，找到带有问号的机关，之后金币[illegible]砖块就会消失，这时在向[illegible]全获得此金币。(8-16)

第三金币，[illegible]狭窄且漆黑的版面内，首先利用之前获[illegible]

[illegible]

8-6

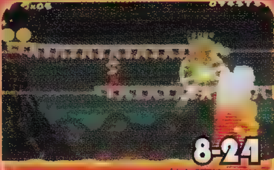
[illegible]

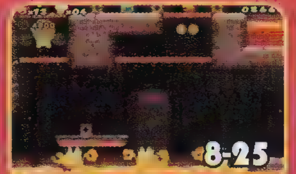
枚金币放入囊中。(8-19)

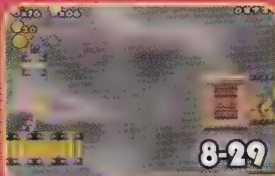
第三金币，此金币位置位于画面的上方，同时移动发条的轨道会有上方位[illegible]

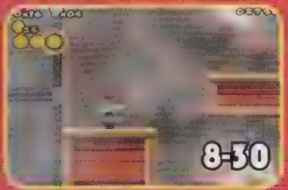
8-7

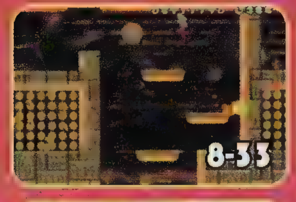
[illegible]

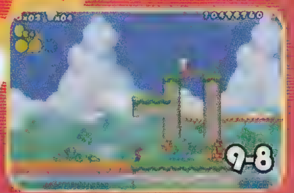


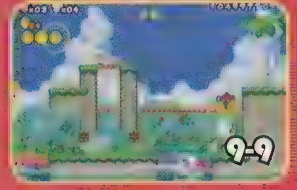












8-8

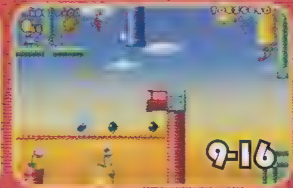
飞艇关

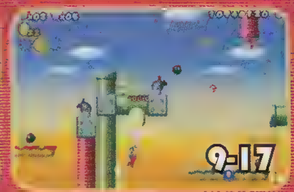
8-大城堡关

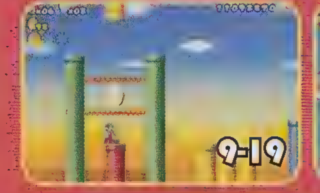
World9

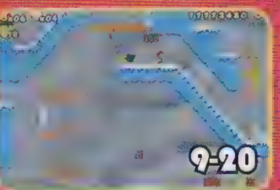
9-1

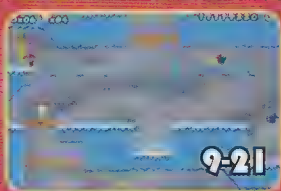
9-2

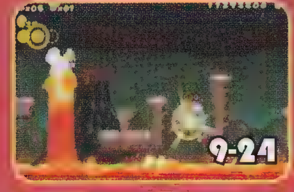


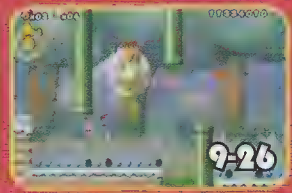


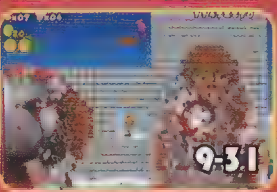












9-3

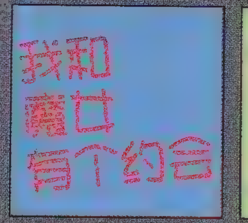
9-4

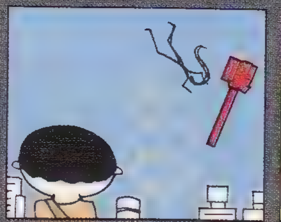
9-5

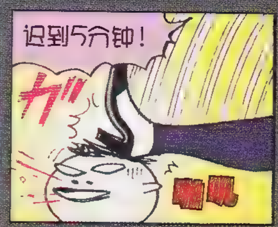
9-6

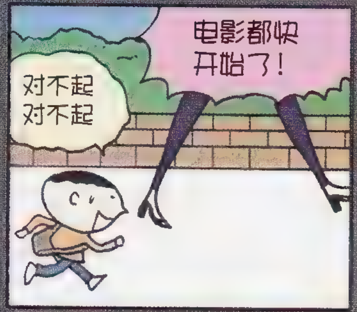
9-7

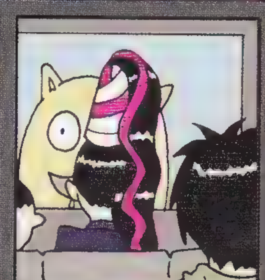
9-8

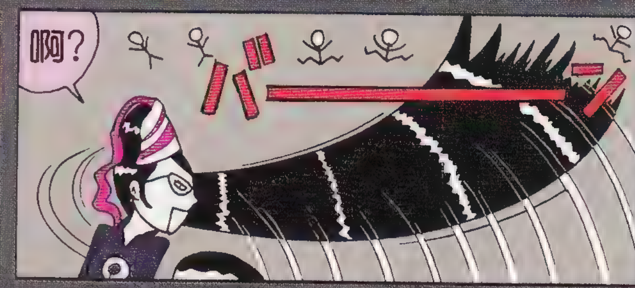








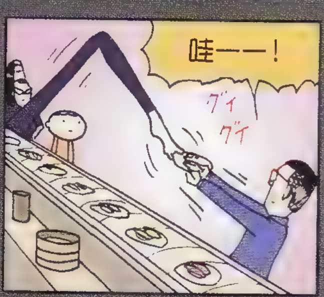


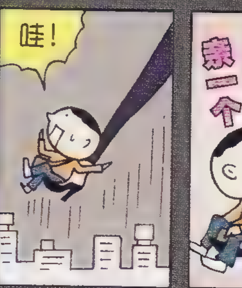


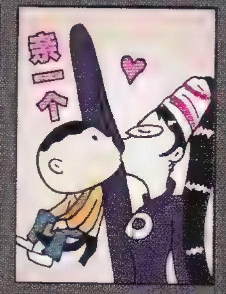
神谷心中的完美女性 另类前卫的狂思妙想

一个由日本人开发的欧美水准游戏，神谷英树的才干给《猎天使魔女》注入了活力十足的灵魂，媒体的高分，玩家的口碑，良好的销量，汇集成了对作品最好的证明。

[illegible]

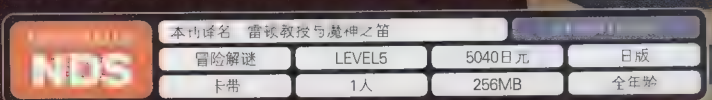






レイトン教授と魔神の笛

雷顿教授系列的前三部曲已经完结，但这并不意味着雷顿系列就此消失，如今、全新的一个三部曲系列即将诞生。作为新三部曲的第一作，《魔神之笛》为大家讲述了雷顿教授与少年鲁克初会时的一段故事，同时还会有一名身手矫健的亚洲美女雷米来帮助雷顿教授破解谜题。另外，本作中的谜题种类也仍然不会令玩家失望，除了简单的选择题之外，还有更加困难的谜题，需要玩家自己动手来解答。对自己的IQ有信心的玩家，赶紧来帮雷顿教授破解谜题吧。 □文/零羽



序章 レイトン教授との再会

随着雷顿教授念完一个童话故事，本篇游戏正式拉开了序幕。年轻的美少女雷米·阿鲁塔瓦骑着小摩托赶来与雷顿教授相会，从今天开始，她就是雷顿教授的正式助手了。虽然雷顿教授一再的推辞，但在雷米强硬的要求下，雷顿教授只好答应收下这个助手。

某日，雷顿教授收到了一封友人库兰·特莱顿的来信，信的内容大致是说，在城市中突然出现了破坏街道的神秘魔神，这与某个传说中的故事极为相似，希望雷顿教授能够协力调查事件，阻止神秘魔神对城市的进一步破坏。

谜题001 隠されたメッセージ

闪光点数 10点

正确答案 たすけてください

第一章 雾の街ミストハレリ

揭开谜题后，雷顿教授与助手雷米两人驾车来到了库兰信中所说的城镇，米斯特哈雷里，这座城市在半年前因挖掘出了古代遗迹而声名远播。从此便有人传言，该城市中存在着"传说中的黄金宫"，而破坏街道的神秘魔神，可能就是守卫黄金宫的"破坏巨人"。

来到米斯特哈雷里后，与车边的路人对话，然后点击指路牌边上的工具箱3次，便可以打开工具箱获得小金币了。接下来，系统会交给大家基本的操作，这里就不多废话了……

进城后，与街边的小孩对话，询问库兰家的具体地址，但可恶的小孩却说"知道也不告诉你"，要想让他老实交代就必须解开他的谜题……

谜题002 4枚の写真

闪光点数 20点

正确答案 ABD

正确的解开谜题后，小孩心服口服，告诉了雷顿教授库兰家的正确位置。两人按照小孩的提示来到了吊桥前，却发现吊桥的入口被绳子所缠绕，无法通行。这个谜题比较简单，只要切掉最左上方的绳子即可。

从正前方的吊桥通路来到废弃的民家，这里的惨景就是由传说中的神秘魔神所造成的。调查了地图左侧的青色门板后，布洛克出现，他告诉雷顿教授，这是魔女之印。调查左侧的木箱后开始谜题003。

谜题003 どれを持っていく?

闪光点数 20点

正确答案

接下来继续前进，来到十字路后，右侧会出现老鼠，点击它后得到ねずみのバッジ。在与路旁的ジャスミン对话后，开始谜题004。

谜题004 荷物の積み直し

闪光点数 30点

完成谜题后，当雷顿教授再次移动的时候，画面下侧又会出现老鼠，点击后再次得到ねずみのバッジ。之后，继续左行，来到南ボート乗り场。与路边的ジャッキー对话后得开始谜题005。

谜题005 川を渡そう

闪光点数 25点

正确答案 第一步，将2只猫运到河对岸，第二步，返回后将两只小鸡运到河对岸，第三步，将1只猫带回，再放上一只小鸡回到对岸，最后一步，回去把小狗运过来即可。

完成谜题之后，继续向左行，来到トライトン邸の门，在切换场景后，老鼠出现，点击后得到ねずみのバッジ。从トライトン邸の门进入トライトン邸の庭，调查邮箱后开始谜题006。

谜题006 ポストのパネル

闪光点数 30点

完成谜题之后调查房屋的大门，进屋与ドーランド对话，发生剧情事件，在房屋的玄关左侧进行调查后，开始谜题007。在与ベス对话后调查左侧的房间门，剧情之后，第一章完结。

谜题007 モップでお扫除

闪光点数 45点

正确答案 10

第二章 世界の終わりを予言する少年

在应接室调查镜子后开始谜题008，之后继续向右侧前进，当雷顿教授来到玄关后，向上方前进，前往2阶廊下，在调查完里面的大门后，发生剧情事件，雷顿教授来到了有着预言能力的神秘少年，鲁克的房间中。在与鲁克的一番交谈结束后，出房间返回2阶廊下，此时可以向右进入书斋，进入书斋后调查写字桌上的书本，挂在衣架上的帽子以及右侧书架后可以得到发光的小金币。

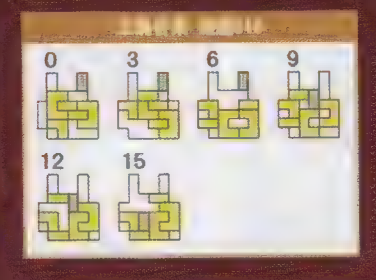
谜题008 镜の间

闪光点数 30点

正确答案 B

在雷顿教授返回玄关后与ベス对话，开始谜题009，之后向下前往南ボート乗り场，进入后向右侧前进与ジャッキー对话，发生剧情事件。再次返回到被破坏的民家，与ブロッコ对话，发生剧情事件，之后从十字路像右侧前进来到图书馆前，雷顿教授一行人从右侧进入图书馆，在图书馆一层左侧的第二个窗口处，中央右侧的门柱以及图书馆的钟表处调查可以得到发光的小金币。

谜题009 どのカーテン?



闪光点数 20点

正确答案 B

在东の住宅地与鲁克对话后发生剧情事件，之后会有一只老鼠从下方出现，点击后得到ねずみのバッジ。调查平旁边的管道后，开始谜题010。

谜题010 ネズミの食粮库

闪光点数 45点

当雷顿教授一行人返回图书馆后，从左侧来到十字路，之后向上前进，进入ゆがみ坂，在左侧的建筑物1F的窗口处，右侧的山脚下的建筑物处找到发光的小金币。与ミドー对话后，开始谜题011。

谜题011 坂の上はどっち?

闪光点数 10点

正确答案 A

完成谜题后，雷顿教授一行人来到了エリーノース公园，在与路边的ポリス对话后，发生剧情事件，之后向右侧

进入3番街通り。在与アルダス对话之后，调查画面下侧的管道，连续的点击之后可以得到"小化石"，同时，雷顿教授的包包中追加了收藏盒子。顺便，当玩家再次返回游戏开始时的桥边木箱处，连续点击调查后可以得到另一个收藏品。

从3番街通り向上方前进可以来到帽子屋前，在这里调查中央的红色邮箱、街灯以及右侧的管道后得到发光的小金币。穿过帽子屋，继续向上前进，来到旅馆前。在连续数次点击右侧下方的树木后开始隐藏谜题145。

隐藏谜题145 四角い惑星

闪光点数 60点

完成谜题后，调查大门，进入到旅

馆内。在旅馆的前台上按下电铃后，ジョセフ出现，开始谜题012。之后，雷顿教授一行人来到楼上的客室廊下，调查里面的大门后进入到302号客房内，第二章完结。

谜题012 ホテルの部屋

闪光点数　35点

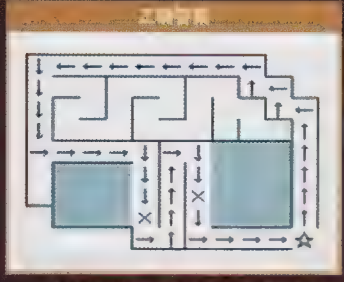
正确答案　25

第三章 魔神が出た

进入到302号客房内的雷顿教授一行人，继续追寻着传说中的神秘魔神的下落。从旅馆出来之后，向左前往西餐厅。来到西餐厅前后调查餐厅门前的广告牌、右侧上方的时钟以及左侧下方的水桶后得到发光的小金币。在喷水池周围调查后，开始谜题013。

谜题013 水くみリレー

闪光点数　30点



完成谜题后，调查西餐厅的大门，进入西餐厅内，调查左下的椅子后得到收藏品，在中央下侧的篮球、左侧的餐桌以及左侧的电灯处调查后可以得到发光的小金币。之后继续调查左侧，开始谜题014。

谜题014 食堂のメニュー

闪光点数　20点

正确答案　A

谜题完成后，雷顿教授一行人走出了西餐厅，来到2番街通り。刚刚进入后，便有一只老鼠出现，点击后得到ねずみのバッジ。在与ドミニカ对话后，开始谜题015。另外，连续点击水路的水后可以得到新的收藏品"おもわせぶりな破片"。

谜题015 待ち合わせ场所

闪光点数　20点

正确答案　A

从エリノース公园向左侧前进来到トライトン邸，进入后在应接室与ドーランド对话后，开始谜题016。

谜题016 変わった夫

闪光点数　40点

正确答案　ひげ

完成谜题后，雷顿教授一行人走出トライトン邸，前往1番街通り，在与路边的バベット对话后，开始谜题017。之后前往アパート通り，在进入后发生剧情事件，紧接着会有一只老鼠从下侧窜出来，点击后得到ねずみのバッジ。

谜题017 同じ人形は?

闪光点数　30点

正确答案　C

在中央ボート乗り场的左下侧的小船、下方地面上的野草、中央左侧的黄色建筑物1层的窗口处调查可以得到发光的小金币。从中央ボート乗り场向上前进，来到森の小道，从左侧进入おさかな研究所。

在雷顿教授一行人来到おさかな研究所前，调查研究所的大门后，进入到研究所内部，与マロン对话后，开始谜题019。

谜题019 水槽の鱼

闪光点数　20点

正确答案　えさ

在换气扇下的墙壁处，用触笔点击数次后，可以开始隐藏谜题146。

隐藏谜题146 70册の本

闪光点数　55点

正确答案　18

从おさかな研究所出来后，向右前进，穿过森の小道，来到猫屋前。调查左下方的瀑布数次后可以开始隐藏谜题147。

隐藏谜题147 3色の立方体

闪光点数　50点

正确答案　ACE

完成谜题后，调查大门，进入房屋内，与ナゾーバ对话后发生剧情事件，在房屋内调查还可以得到新的收藏品"忘れられた小ビン"。之后从猫屋前向下一路穿过森の小道来到中央ボート乗り场，与ジャッキー对话后发生剧情事件，调查街灯后，开始谜题018。

谜题018 10本の街灯

闪光点数　40点

正确答案　0

完成谜题后向右前进，在アパート通り与ウーゴ对话，开始谜题020。完成谜题后再次返回该地会遇到老鼠，点击后可以得到ねずみのバッジ。

谜题020 猫は何匹?

闪光点数　35点

正确答案　8

从1番街通り向右来到エリノース公园后向上穿过2番街通り来到西餐厅前，调查大门进入西餐厅。雷顿教授一行人进入后发生剧情事件，之后从エリノース公园向右穿过3番街通り来到帽子屋前，与路边的ブラウン对话后，开始谜题021。

谜题021 12月の帽子

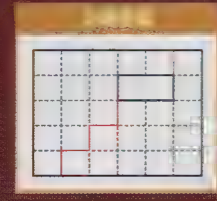
闪光点数　50点

正确答案　9月

完成谜题后，前往旅馆钱，调查大门进入屋内。经过一番辛苦的折腾，返回房内准备休息的雷顿教授一行人，再次看到了传说中的神秘魔神。剧情事件结束后，从旅馆前向下穿过被破坏的帽子屋前往3番街通り。来到3番街通り后，雷顿教授一行人顺着笛子的声音的方向，一路向左穿过エリノース公园，追到了1番街通り，与ウーゴ对话后发生剧情事件，继续向上前进，与鲁克对话后发生剧情事件。第三章结束。

第四章 暗の支配者

在301号室调查椅子后，开始谜题022。在画面的左边连续点击数次后便可以找到新的收藏品"やさしい羽根"。



谜题022 [illegible]のある便せん

闪光点数　30点

谜题完成后，前往客室廊下，与バベット对话，发生剧情事件，接下来前往右下方的旅馆前与ホリス对话，开始谜题023。

谜题023 割れた时计

闪光点数　30点

正确答案　将1、2、3、10、11、12与4、5、6、7、8、9分开

完成谜题后，向左前进，来到西餐厅前，与アルダス对话，开始谜题024。

谜题024 孤独な2人

闪光点数　20点

正确答案　用眼泪做成桃心形状

接下来进入西餐厅，与パディ对话后发生剧情事件，开始谜题025。

谜题025 どのパン?

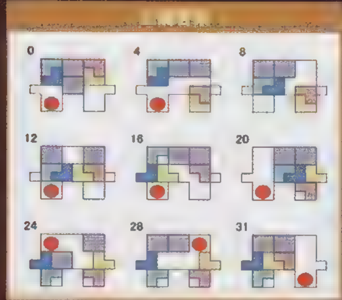
闪光点数　35点

正确答案　1

完成谜题之后，雷顿教授一行人直奔エリーノース公园，一路向下，穿过2番街通り，来到エリーノース公园后，与オジージ对话，发生剧情事件，开始谜题026。

谜题026 ナゾの元盘

闪光点数　65点



接下来继续向下方前进，在1番街通り与ジャスミン对话后，开始谜题027。

谜题027 虹のコテージ

闪光点数　35点

正确答案　D

从1番街通り向上前进，来到アパート通り，这里会出现一只老鼠，不要忘记即时的点击它。在アパート通り找到ウーゴ，与其对话后，开始谜题028。

谜题028 黒い猫と白い猫

闪光点数　30点

正确答案

白白黑黑

白黑黑白

黑黑白黑

黑白白黑

完成谜题后，返回エリーノース公园，从此处向下前往十字路。雷顿教授一行人一路向下穿过ゆがみ坂后来到了十字路，见到カラム后与其对话，发生剧情事件，开始谜题029。

谜题029 子供たちは何才?

闪光点数　35点

正确答案　兄6岁，姐6岁，妹1岁

接下来，向右侧前进，在图书馆前点击大门进入图书馆，见到オルガ后与其对话，发生剧情事件，开始谜题030。在图书馆的前台位置的书本上连续点击后可以得到新的收藏品"たぐいまれなる书物"

谜题030 本は何冊

闪光点数　[illegible]

正确答案　[illegible]

从图书馆出来后向右侧前进，穿过东の住宅地，继续一路向右，前往阶段坂。在此处点击左侧建筑物的青色房顶、右侧的树丛以及右侧建筑物的2层窗户后，可以得到发光的小金币。探索完毕后，继续向右，前往废弃工厂。

雷顿教授一行人来到废工厂前，老鼠再次出现，点击它后得到ねずみのバッジ。与セバス对话后，发生剧情事件，开始谜题031。

谜题031 纸で育つ

闪光点数　30点

正确答案　ひ

在废工厂前的左侧的墙壁上，还隐藏着什么东西。使用触笔连续的连续点击数次后，开始隐藏谜题148。

隐藏谜题148 透明なケース

闪光点数　45点

正确答案　5个

23	22	21	20	19	18
24	25	26	15	16	17
29	28	27	14	13	12
30	31	31	9	10	11
35	34	33	8	7	6
36	1	2	3	4	5

接下来前往十字路，从此处向左前进来到トライトン邸。进入トライトン邸后，在玄关处与ベス，发生剧情事件，开始谜题032。

谜题032 王家の扫除术

闪光点数　35点

完成谜题后，向左侧前进返回十字路，从十字路向下，一路穿过破坏された民家，来到ふたご吊り桥。之后左行前往市场。在市场的入口处，雷顿教授一行人见到了深藏不露的タフィー，与其对话后，发生剧情事件，在中央部位的草丛中连续点击后，可以得到新的收藏品"おてがるな石版"。

从市场的入口处向左方前进，来到市场的南区，一番调查之后，与マリリン对话，开始谜题033。

谜题033 果物を持つ人

闪光点数　20点

正确答案　さかみち

完成谜题之后，继续向上前进，来到市场的中央区域，调查中央区域左侧的画像、左侧挂着的香蕉以及右侧下方的木桶后，可以得到发光的小金币。当雷顿教授调查了中央位置的果实后，开始谜题034。

谜题034 カゴの中のリンゴ

闪光点数　30点

正确答案　大篮子里放2个，中篮子里放两个，小篮子里放一个，然后将小篮子放到大篮子里即可（这题出的真缺德~）

接下来继续向上前进，前往市场的北侧区域，在此处调查左侧的看板、右侧的红色茶壶以及右下侧后可以得到发光的小金币。在市场北区见到ブチ

ック，与其对话发生剧情事件。经过一连串的寻访调查，雷顿教授一行人仍然没有找到有关黑市的线索。从市场北区向下返回到市场的中央区域，之后向右侧前进。

来到市场的东区后，老鼠出现，点击后得到ねずみのパイプ。在市场的东区分别找到ポエム与ポコ，与其对话发生剧情事件。当连续点击东区上侧的树丛后，开始隐藏谜题149。

隐藏谜题149 3つに分けた元

闪光点数 30点

正确答案 C

完成谜题后，返回市场的中央区域，向左侧前进，来到市场的西侧区域。分别与バジャー和モノリー对话后，从右侧返回市场的中央区域，穿过市场南区一路向下来到市场的入口处。再次找到タフィー后，雷顿教授请求其说出真相，但タフィー却将难题摆在了雷顿教授面前。

谜题035 変形したアメ

闪光点数 35点

正确答案 方片4个，梅花3个，红心4个，黑桃2个

完成タフィー的谜题后，她让雷顿教授去找バジャー。从市场的入口处，向左前进，来到市场的南区后向上前进，当雷顿教授一行人进入市场的中央区域后，发生剧情事件，神秘的黑乌鸦出现。在一番追逐之后，雷顿教授一行人仍然没有捉到神秘的黑乌鸦。与市场中央区域的ゴン对话后，开始谜题036。

谜题036 エサの时间

闪光点数 35点

正确答案 キリン

接下来向右侧前进，前往市场的东侧区域，再次与ポエム和ポコ对话，之后一路向左前行，穿过市场的中央区域后，来到市场西侧区域，找到バジャー后，与其对话，发生剧情事件，开始谜题037。注意，如果此时玩家的谜题完成度不到25个，则无法继续展开的剧情。

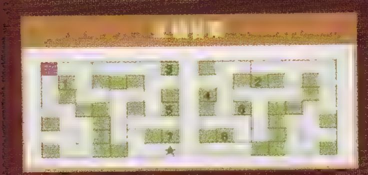
谜题037 7枚の金货

闪光点数 20点

正确答案 表面的硬币翻转过来，然后放到另一枚硬币的上面即可

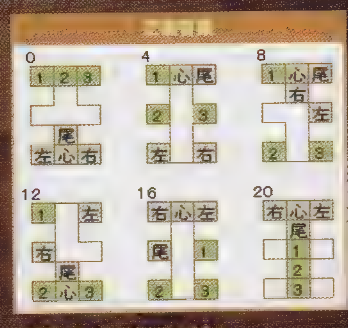
完成谜题后，向右前进，从市场的中央区域向下来到市场的南区。找到ルイス后，与其对话，发生剧情事件，开始谜题038。在右侧上方的绿色屋顶烟筒处，连续点击后可以得到黑カラスのメダル。

谜题038 里表の迷路



闪光点数 40点

当雷顿教授一行人返回市场的入口处后，还可以再找到一个黑カラスのメダル。之后向左前进，从市场的南区向上，穿过市场的中央区域来到市场的北区。在此处找到プチック后与其对话，开始谜题039。



谜题039 カラスのメダル

闪光点数 35点

完成谜题后调查左侧的マンホール，进入到地下道。在左下侧的水面上连续点击后，开始隐藏谜题150。调查地下道左侧油灯下面的岩石、右侧的油灯以及左侧下方水面上的岩石后，得到发光的小金币。

隐藏谜题150 カエルの恋路

闪光点数 50点

正确答案

	4	14	5	13	
	3	15	6	16	终点
起点	1	9	8	12	
	2	10	7	11	

接下来从右侧进入到传说中的黑市，黑カラス市场。在左侧的房屋上连续点击数次后得到新的收藏品"优いの假面"。在调查最里面的房门后，进入到屋内的オークション会场。雷顿教授一行人终于找到了黑乌鸦，一番交谈之后，谜题再次摆在了雷顿教授的面前，不过这种简单的问题不可能难得住雷顿教授。在与クロウ对话之后，进入舞台的里侧。

进入后，在左侧的木箱上连续的点击后得到新的收藏品"おそろしい绘画"。再次与クロウ对话后，出门穿过地下道，返回到十字路，来到十字路后与鲁克交谈，发生剧情事件。雷顿教授一行人赶往西餐厅，一路向上穿过了ゆがみ坂、エリノース公园、2番街通り后进入西餐厅，与カップル对话，发生剧情事件。接下来向下穿过2番街通り来到エリノース公园，从此处向左前进进入1番街通り后再向上来到アパート通り，发生剧情事件，第四章结束。

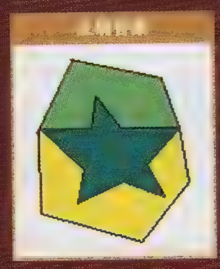
第五章 魔女が栖む馆

开始后，调查ハイヤードアーチ左侧红色建筑物1层的窗户、左侧黄色建筑物的烟筒以及右侧建筑物2层的第二个窗户后，得到发光的小金币。从ハイヤードアーチ向下进入到森林小道，与バジャー对话，开始谜题040。

谜题040 满タンの贮水池

闪光点数 40点

正确答案 A



从森の小道继续向下前进，来到ゲランブリッジ通后，与ルイス对话，开始谜题041。

谜题041 星を见るには

闪光点数 20点

完成谜题后，雷顿教授一行人继续前进，来到了大广场。在此处调查左上的山顶、左下侧以及右侧青色房顶右边的烟筒后得到发光的小金币。在大广场上见到ヤマダ后，与其对话，开始谜题042。

谜题042 长针と短针

闪光点数 55点

正确答案 15：55

从大广场向上前进来到储水池の外壁，见到ポリス后，与其对话开始谜题044。在此处点击左下侧的树丛、左侧铁架子的上部以及右侧第二个铁架子的下侧后得到发光的小金币。

谜题044 5枚の肖像画

闪光点数 30点

正确答案 将II与V、III与IV的位置对调即可

完成谜题后向左前进，来到川沿いの道，调查画面左侧的建筑物的2层右侧的窗户、中央里侧建筑物的入口以及右侧下方的树丛后得到发光的小金币。从川沿いの道向上前进来到北ボート乗り场后，调查船小屋的看板后，开始谜题045。

谜题045 カフェの看板

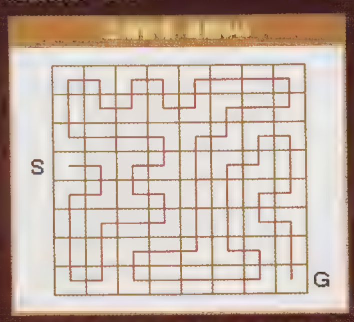
闪光点数 30点

接下来从北ボート乗り场的右侧前往ダム前，在右侧森林处连续点击数次后，开始隐藏谜题152。在河水处连续点击数次可以得到新的收藏品"まいごの罗针盘"。

隐藏谜题152 手か足で移动！？

闪光点数 30点

正确答案 はし



从ダム前向右侧前进来到古びた门，在此处点击左侧的门柱、右侧的门把手以及右侧门下的树根后可以得到发光的小金币。从古びた门处向上前进来到荒れ果てた庭，调查森林后，发生剧情事件，开始谜题046。

谜题046 荒れ果てた庭

闪光点数 50点

完成谜题后，继续前进，雷顿教授一行人来到了アランバード邸前。调查房屋的大门后与デムス对话，向左上方前进，来到物见塔前。调查物见塔的大门后进入到内部。从物见塔下层部向上前进来到物见塔上层部，调查柱子中央部位，连续进行点击后，开始隐藏谜题153。

隐藏谜题153 2枚の绘

闪光点数 40点

正确答案 9

从物见塔上层部继续向上前进，来到展望台，当雷顿教授调查墙壁时，发生剧情事件。之后一路向下返回，物见塔下层部。在此处调查墙壁上的4个蜡烛台后发生剧情事件。再次返回物见塔上层部，这时可以从右侧前进了，来到空の渡り廊下后，调查大门，开始谜题047。

谜题047 テラスの门

闪光点数 40点

正确答案 86

从空の渡り廊下进入大门后，来到吹き抜けの阶段，调查シャンデリア后，开始谜题048。在到吹き抜けの阶段，调查中央的窗户、绘画的右上部分、右侧的橙色柱子的上部后得到发光的小金币。

谜题048 クモの移动

闪光点数 35点

正确答案 2、4

完成谜题后，向右侧前进，来到エラの部屋前，调查房屋的大门后发生剧情事件。接下来向下前进穿过吹き抜けの阶段，向上来到エントランス。调查画面左侧的绘画后，开始谜题049。

谜题049 绘画の键

闪光点数 40点

正确答案 C

从エントランス返回アランバード邸，一路向下前进穿过荒れ果てた庭后，来到古びた门，在此雷顿教授又见到了ポコ和ポエム，分别与其对话后，一路左行，从北ボート乗り场向下来到川沿いの道，找到ケッシー后与其对话，发生剧情事件。接下来向右侧前进，穿过储水池の外壁，向下来到大广场，分别找到ヤマダ和マギー后，与其对话。从大广场的右侧可以前往ねじれた街灯の前，调查画面中央的大窗户，连续点击数次之后，开始隐藏谜题151。

隐藏谜题151 ひし形迷路と猫

闪光点数 30点

完成谜题后，从ねじれた街灯の前向右前进，来到ミストハレリ署前，与ポリス对话，开始谜题043。调查画面右下侧的草丛，连续点击数次后，得到新的收藏品"けなげな发饰り"。

谜题043 镜で恶ふざけ

闪光点数 30点

正确答案 D

接下来前往大广场，在此处向下进入ハイヤードアーチ，与ミモル对话，发生剧情事件。返回大广场，这次从左侧进入闲静な街み，与ショーン对话，在此调查画面左侧的街灯、中央左侧的粉色花丛以及右下侧的外壁后得到发光的小金币。

穿过大广场，再次返回ハイヤードアーチ后，与ミモル对话，发生剧情事件。从ハイヤードアーチ向下前进，穿过アパート通り来到1番街通り后，从右侧前进，一路向下穿过エリーノース公园、ゆがみ坂、十字路、破坏された民

家后来到ふたご吊り桥，在此处向左进入市场的入口处，与タフィー对话，发生剧情事件。之后分别与市场南区的マリリン、市场中央区域的ゴン、市场西区的モノリー以及市场北区的ブチック对话。雷顿教授一行人经过了一系列的情报收集后，了解到了クロウ的动向。

穿过地下道来到黑カラス市场，进入オークション会场的舞台里后，与雷顿教授找到了クロウ，没说几句话，谜题大战再次开始。

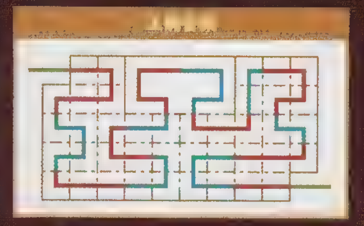
谜题050 26枚目は?
闪光点数 40点
正确答案 梅花J

完成谜题之后，原路返回，图书馆右侧的直奔东の住宅地。来到东の住宅地后，与路边的トミッツ对话，发生剧情事件。从东の住宅地向左前进，穿过图书馆与十字路后，进入南ボート乘り场。与此处的ジャッキー对话后，前往北ボート乘り场。

从北ボート乘り场一路前行，进入物见塔左侧的湖畔。在此处调查左下的鲜花、左侧的树枝以及右侧的建筑物后得到发光的小金币。与路边的ユラ对话后，发生剧情事件。调查栈桥下的水面，连续点击后得到新的收藏品"奇妙なウロコ"。

进入右侧的ユラの部屋，调查画面上方的电灯后，开始隐藏谜题154。调查中央下方的椅子后，得到新的收藏品"ゆくえしれずの友达"。

隐藏谜题154 くねくねケーブル
闪光点数 60点



完成谜题后，前往物见塔前，进入后自动发生剧情事件。在市场的北区与ブチック对话后，开始谜题051。

谜题051 一家の川渡し
闪光点数 40点
正确答案 首先让孩子与父亲划船到对岸，然后父亲返回原来的河岸，接下来让孩子划船与母亲到对岸，紧接着母亲返回原来的河岸，之后是孩子划船与父亲到对岸，父亲再返回原来的河岸，最后让母亲与父亲划船到对岸即可。（终完了）

在市场的西区与モノリー对话后，开始谜题052。

谜题052 本日のおすすめ
闪光点数 40点
正确答案 すなどけい

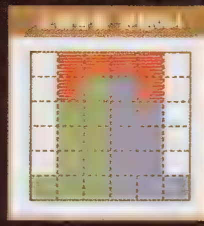
完成上述两人的谜题后，雷顿教授一行人再次赶往ねじれた街灯右侧的ミストハレリ署前。来到ミストハレリ署前，调查大门发生剧情事件。进入后与前台处的ポリス对话，第五章完结。

第六章 ロンドンに眠る秘密

雷顿教授一行来到大学前，调查大门进入与デルモナ对话，开始谜题053。

谜题053 鼻から耳へ
闪光点数 30点
正确答案 はなうた

完成谜题后继续前进，来到レイトンの研究室。与研究室内的ローザ对话后，发生剧情事件。首先调查从左数第二排的书架，之后调查写字桌，开始谜题054。

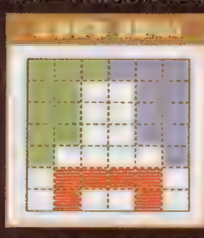


谜题054 カバンの中身
闪光点数 45点

调查画面最左端的书架后，开始谜题055。

谜题055 大きすぎる帽子
闪光点数 45点

完成上述两个谜题后，出实验室，一路向下。从大学前进入到スコットランドヤード，在此调查大门上的纹章、右下方的红色消火栓以及从左侧开始数的第三个烟筒后得到发光的小金币。

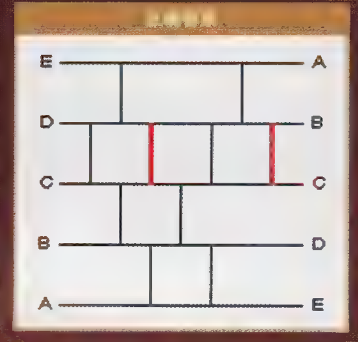


调查大门后进入，在前台处与コーギー对话。从右侧进入2层与モニカ对话，发生剧情。接下来按原路返回，从スコットランドヤード向左侧前进，来到フラワーショップ前，与オーガスタス对话后，开始谜题056。另外，调查フラワーショップ窗子上方的花草，连续点击后得到新的收藏品"みたこともない草木"。

谜题056 占い好きの贈り物
闪光点数 30点
正确答案 D

完成谜题后，向上前进，来到バス停，与ハンナ对话。在调查公车的时刻表后，开始谜题057。调查画面左上方的停车标志、中央下侧的栅栏后得到发光的小金币。

谜题057 バスの系统图
闪光点数 45点



从バス停向上方前进，来到博物馆前，与ミック对话发生剧情事件，开始谜题058。在画面的左侧的第2颗树上、中央的博物馆的屋顶附近以及右侧的长椅处调查后，得到发光的小金币。

谜题058 自慢の傘
闪光点数 30点
正确答案 A

调查大门进入博物馆后，在1层找到イワン，与其对话后，开始谜题059。

谜题059 远くから来た物
闪光点数 30点
正确答案 いんせき

调查恐龙的骨架后，开始谜题060。调查画面左侧的陨石展品、恐龙左手以及右下方的恐龙后得到发光的小金币。

谜题060 恐龙の骨骼
闪光点数 25点
正确答案 326

完成上述的谜题后，雷顿教授一行人向上来到了博物馆的2层，找到チャブリン后，与其对话，发生剧情事件。调查左侧里面的红线展示物、右侧里面的王冠以及右侧的残骸展品后，得到发光的小金币。

从博物馆2层向下，原路返回スコットランドヤード，进入后与前台处的グロスキー警部对话，发生剧情事件。之后前往里面的资料室进行调查，在资料室内与チェルミー和バートン对话后，调查书架，开始谜题061。再次连续进行点击后得到新的收藏品"いろあせすぎた地图"。

谜题061 必要な资料
闪光点数 30点
正确答案 29

接下来一路向下出博物馆，返回到スコットランドヤード，再次出发前往ミストハレリ町。第六章完结。

第七章 神に选ばれし男

开始后从ミストハレリ署的前台出来，向左侧前往ねじれた街灯の前，剧情事件之后，与ハンス对话。从左侧进入大广场，与マギー对话，开始谜题062。

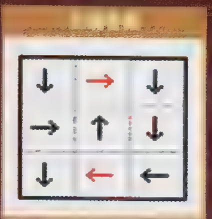
谜题062 私の亲友は
闪光点数 30点
正确答案 E

完成谜题后，与ヤマダ对话，继续向左前往闲静な街并み。刚进入闲静な街并み后，再次见到了久违的小老鼠，点击它后得到ねずみのバッジ，与路边的ショーン对话后，开始谜题063。

谜题063 弟子の失败
闪光点数 30点
正确答案 L

从闲静な街并み向上前进，来到地盘沈下の道，与ゴン对话后，开始谜题064。调查左侧的岩壁、中央下侧的地面上的石块以及木桥后得到发光的小金币。

谜题064 ケーキカット
闪光点数 15点
正确答案 C



在调查地盘沈下の道的桥的左上侧的悬崖，连续点击数次后，开始隐藏谜题155。

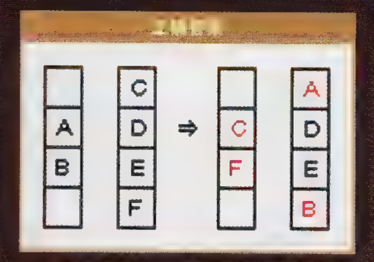
隐藏谜题155 9つの矢印
闪光点数 30点

完成谜题后，向上前进来到发掘队的据点，与ナディン对话，开始谜题065。

谜题065 瓦砾を运べ
闪光点数 35点
正确答案 谜题65答案图

接下来继续向上前进，来到黄金宫的发掘现场，发生剧情事件。调查画面中央的窟窿后，开始谜题066。在画面左上的窟窿处连续点击数次后可以得到新的收藏品"しろがねの小石"。

谜题066 遗物の分类
闪光点数 40点

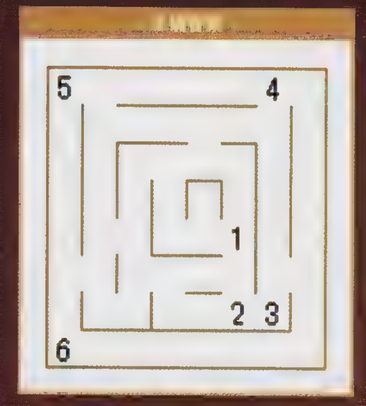


完成谜题后，向下前进来到发掘据点，与ナディン对话，再次挑战新的谜题067。

谜题067 壁のメッセージ
闪光点数 40点
正确答案 HELLO

从发掘据点向下前进，穿过地盘沈下の道，来到闲静な街并み，向右进入大广场，再从此处向下前进，穿过ハイヤードアーチ，来到アパート通り，小老鼠出现，点击它后得到ねずみのバッジ。接下来玩家将要面对的则是一连串的解谜大作战。与アパート通り的ウーゴ对话后，开始谜题068。

谜题068 四角い迷路と猫
闪光点数 25点



从アパート通り向下前进来到1番街通り，向右进入エリーノース公园，与オジージ对话，开始谜题069。

谜题069 半分しゃべる男
闪光点数 40点
正确答案 つうやく

从1番街通り来到2番街通り后，与路边的ドミニカ对话，开始谜题070。

谜题070 3人の家
闪光点数 30点
正确答案 蓝色=C，黄色=A，红色=B

从2番街通り向右前进，穿过西餐厅来到旅馆前，进入后与ジョセフ对话，开始谜题073。

谜题073 ピン取りゲーム
闪光点数 45点
正确答案 首先拿走2个，之后，如果对手拿1个的话，玩家再拿3个，如果对手拿2个的话，玩家也拿2个，如果对手拿3个的话，玩家就拿1个即可。

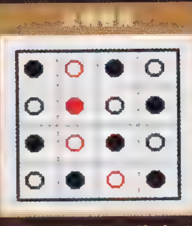
同样是在旅馆内，与パベット对话后，开始谜题074。

谜题074 ランプの光

闪光点数　40点

正确答案

从旅馆出来后，一路向下来到破坏された帽子屋前，与ブラウン对话，开始谜题072。



谜题072 帽子の移动

闪光点数　20点

接下来前往3番街通り，与路边的チャーリー对话后，开始谜题071。

谜题071 噴水で鮭魚

闪光点数　55点

正确答案　首先打开以画面最上方的阀门为起点，正时针数第8个，逆时针数第7个的阀门，然后以该阀门为界限，分别打开左右两边的第二个阀门即可。

从3番街通り左侧向下前进穿过ゆがみ坂，来到十字路后向右进入图书馆，在前台与オルガ对话后发生剧情事件。如果此时玩家的谜题完成度不满50个，则剧情不会继续进展。与グッシー对话后，开始谜题075。

谜题075 ペンキ塗りたて

闪光点数　45点

正确答案　5

雷顿教授与助手雷米再次回合后，继续进行解密大作战。从图书馆出来后前往东の住宅地右侧的阶段桥，与カラム对话，开始谜题076。

谜题076 入れ替えよう!

闪光点数　50点

正确答案　将C与D交换即可

从阶段桥乘坐小舟前往废弃工厂，与路边的セバス对话后，开始谜题077。

谜题077 ベルを鳴らせ

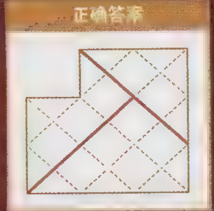
闪光点数　35点

正确答案

上：青青

左：赤青

右：赤赤



正确答案

在トライトン邸的玄关处，雷顿教授见到ベス，与其对话，开始谜题078。

谜题078 テーブルクロス

闪光点数　60点

在ミストハレリ町西侧市场的入口处，与タフィー对话，开始谜题079。

谜题079 キャンディーの数

闪光点数　50点

正确答案　C

前往黑カラス市场，与シャクレル对话，开始谜题080。

谜题080 展示台の涂装

闪光点数　55点

正确答案　7

当ミストハレリ町的谜题全部完成后，可以在村口乘车返回グレッセンヘラーカレッジ。在大学ロビー处与デルモナ对话，开始谜题081。

谜题081 水がめの移动

闪光点数　45点

正确答案　40

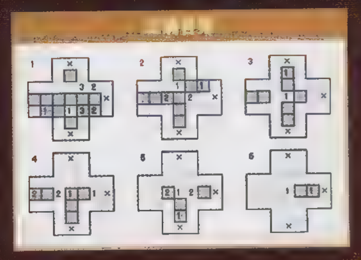
在レイトンの研究室内，与ローザ对话后，开始谜题082。

谜题082 からくりダチョウ

闪光点数　30点

从大学出来后前往スコットランドヤード，在2层与モニカ对话，开始谜题083。

谜题083 猿の独楽



闪光点数　35点

在フラワーショップ前，与オーガスタス对话，开始谜题084。

谜题084 花壇を満开に

闪光点数　40点

在博物馆门前，与路边的ミック对话，开始谜题085。

谜题085 バスの台数

闪光点数　55点

正确答案　5

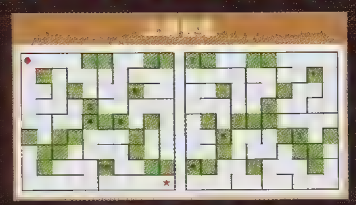
进入博物馆后，在2层与チャプリン对话，开始谜题086。

谜题086 書をふさごう!!

闪光点数　60点

正确答案　按照"谜题86答案图"中所画，将1与2重合即可。

完成グレッセンヘラーカレッジ的数个谜题后，乘车再次回到ミストハレリ町，继续解谜。从北ポート乗り场向下来到川沿いの道，从右侧进入储水池の外壁后，向下来到大广场，继续向右前进来到ねじれた街灯の前，与ハンス对话，开始谜题087。



谜题087 大きな星乗迷路

闪光点数　50点

接下来从ねじれた街灯の前向右前进，前往ミストハレリ署，进入大门后在前台与ホリス对话，向左进入ミストハレリ署廊下。在此处调查左侧的观赏植物的花盆，右侧观赏植物的上方以及中央的部位后得到发光的小金币。

从ミストハレリ署廊下向上进入署长室后，与ジェイクス署长对话，发生剧情事件。调查右侧的暖炉后，开始谜题088。另外，连续点击左侧的旗子数次，可以得到新的收藏品"ひんまがったカフスボタン"。

谜题088 暖炉の薪

闪光点数　45点

正确答案　11

从ミストハレリ署出来后，回到ねじれた街灯の前与ジャッキー对话，前往南ポート乗り场。之后进入左边的トライトン邸，在2层的书斋内与クラーク对话，发生剧情事件。从书斋处出来后来到玄关，调查左边青色的大门，进入地下室。调查画面右侧的袋子，连续点击数次后，得到新的收藏品"すすまみれのマント"。在画面左下方的箱子处调查，开始谜题089。

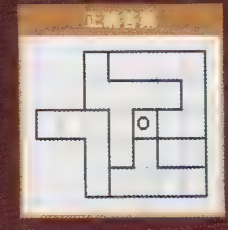
谜题089 監禁库のナゾ

闪光点数　50点

完成谜题后，原路返回トライトン邸的门口，在此处与ハンナ对话，发生剧情事件。之后一路右行穿过南ポート乗り场，进入十字路后，发生剧情事件，雷顿教授一行人被邪恶的歹徒袭击。与クロスキー对话后，再次发生剧情事件，第七章结束。

第八章 魔神を見たレイトン

开始后，从十字路向左侧前进，前往グレッセンヘラーカレッジ的レイトンの研究室。一路颠簸的回到研究所后，与ローザ对话，发生剧情事件，开始谜题090。



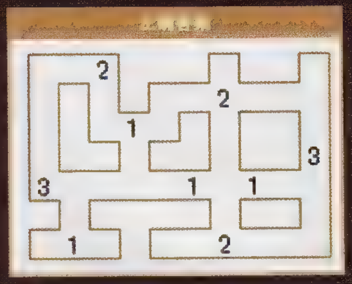
谜题090 あやつり人形

闪光点数　45点

完成谜题后，雷顿教授一行人再次赶往ミストハレリ町，从南ポート乗り场坐小船来到中央ポート乗り场，向右前进来到アパート通り后，向上进入ハイヤードアーチ。进入后发生剧情事件，之后穿过1番街通り，エリーノース公园，2番街通り后来到西餐厅，进入西餐厅内与カップル对话，开始谜题091。

谜题091 避难诱导せよ

闪光点数　50点



从西餐厅出来后，前往エリーノース公园右侧的3番街通り，进入后与路边的ジャッキー对话，前往ふたご吊り桥。接下来从左侧进入市场的入口处，一路向上穿过市场的南区来到市场的中央区域，在雷顿教授与クロウ对话后，发生剧情事件，神秘的魔神再次出现了。剧情完成后，雷顿教授回到了取调室，调查左侧的门后，开始谜题092。

谜题092 3本の線

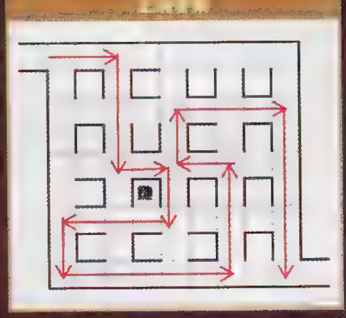
闪光点数　30点

正确答案　A

谜题完成后，前往ミストハレリ署。进入后来到ミストハレリ署廊下，发生剧情事件，开始谜题093。

谜题093 脱走迷路

闪光点数　40点



成功的脱出后，雷顿教授一行人走出ミストハレリ署，向左进入ねじれた街灯の前，与ハンス对话，开始谜题094。

谜题094 神の回廊

闪光点数　30点

正确答案

第一排：アナタハコノモンダ

第二排：イニセイカイシマス

接下来从左侧前往大广场，进入后与マギー对话，开始谜题095。

谜题095 家の番地は?

闪光点数　25点

正确答案　64

同样是在大广场，与ヤマダ对话后，开始谜题096。

谜题096 7つの塔

闪光点数　35点

正确答案　右上方的塔

完成上述两个谜题后，向下前进，来到破坏されたアーチ，调查左下方的管子后，发生剧情事件，第八章完结。

第九章 魔神の正体

开始后雷顿教授一行人继续辛苦的追寻着魔神的下落。在调查破坏された

アーチ左侧的废墟后，进入到とある音乐家の部屋。调查蓄音机下方，连续点击数次之后得到新的收藏品“ゆかいなオブジェ”。调查左侧的蓄音机，右侧书架上的青色录音带以及右下侧的抽屉后，得到发光的小金币。

接下来，仍然要继续进入谜题清理大作战了。首先将目标锁定在ミストハーレリ町。在閑静な街並み与ショーン对话后，开始解谜097。

谜题097 もう1人は？
闪光点数 20点
正确答案 いもうと

在地盘沈下の道，与ゴン对话，开始谜题098。

谜题098 我の暗号
闪光点数 50点
正确答案 D

在发掘队据点处，与ナディン对话，开始谜题099。

谜题099 时の壶
闪光点数 40点
正确答案 D

在アパート通り，与ウーゴ对话，开始谜题100。

谜题100 猫を捕まえろ
闪光点数 35点
正确答案 E、F、A

在おさかな研究所，与マロン对话，开始谜题101。

谜题101 四角い金鱼
闪光点数 45点
正确答案 在“X”上画2条线，让线能够通过金鱼头部的圆形中心即可。

在1番街通り，与ジャスミン对话，开始谜题102。

谜题102 一番怖いのは？
闪光点数 20点
正确答案 左下方的猫

在エリーノース公园，与[illegible]对话，开始谜题103。

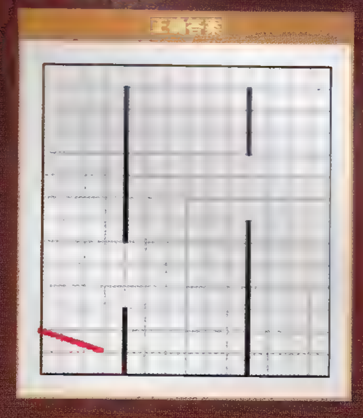
谜题103 [illegible]
闪光点数 30点
正确答案 上

在2番街通り，与ドミニカ对话，开始谜题104。

谜题104 どこにいる？
闪光点数 50点
正确答案 [illegible]

在西餐厅前，与アルダス对话，开始谜题105。

谜题105 [illegible]がほしいもの
闪光点数 [illegible]点
正确答案 キス


正确答案

在3番街通り前，与チャーリー对话，开始谜题106。

谜题106 リンゴの贈り物
闪光点数 45点

在旅馆内，与ジョセフ对话，开始谜题107。

谜题107 部屋数はいくつ？
闪光点数 45点
正确答案 40

同样是在旅馆内，与バベット对话，开始谜题108。

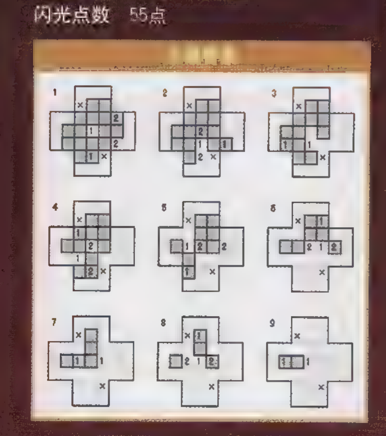
谜题108 太阳と星と月
闪光点数 30点
正确答案 C

在图书馆内，与オルガ对话，开始谜题109。

谜题109 本棚の整理
闪光点数 40点

在东の住宅地，与トミッツ对话，开始谜题110。

谜题110 16个の[illegible]の[illegible]
闪光点数 55点



在トライトン邸，与ハンナ对话，开始谜题111。

谜题111 夫人の[illegible]
闪光点数 35点
正确答案 2

正确答案

在破坏された民家，与ブロッコ对话，开始谜题112。

谜题112 [illegible]物を补强せよ
闪光点数 30点

在市场的南区，与マリリン对话，开始谜题113。

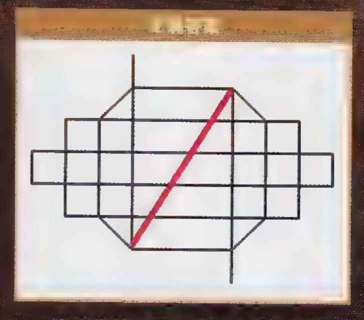
谜题113 [illegible]
闪光点数 [illegible]点
正确答案 [illegible]

在市场的中央区域，与クロウ对话，开始谜题114。

谜题114 数字を[illegible]
闪光点数 35点
正确答案 5

在市场的北区，与[illegible]对话，开始谜题115。

谜题115 市场の[illegible]
闪光点数 75点



在市场的西区，与モノリー对话，开始谜题116。

谜题116 ステンドグラス
闪光点数 30点

正确答案 谜题116

在黑カラス市场，与シャクレール对话，开始谜题117。

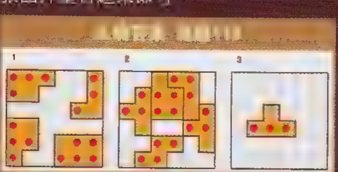
谜题117 换金します
闪光点数 45点

在グラン[illegible]通り，与ルイス对话，开始谜题118。

谜题118 [illegible]空スケッチ
闪光点数 30点

当完成了ミストハーレリ町的全部谜题后，乘车转战グレッセンヘラーガレッジ。在大学内与デルモナ对话，开始谜题119。

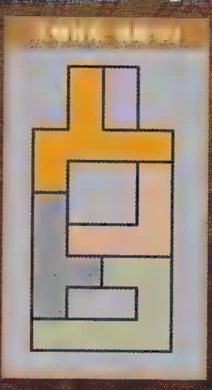
谜题119 [illegible]デザイン
闪光点数 60点
正确答案 将“谜题119答案图”中的3张图片重合起来即可



进入大学内的レントンの研究室，与ローザ对话，开始谜题120。

谜题120 タニースピン
闪光点数 30点

完成グレッセンヘラーガレッジ的两个谜题后，前往スコットランドヤード，在2层与モニカ对话后，开始谜题121。



谜题121 [illegible]
闪光点数 45点
正确答案 3

在フラワーショップ前，与オーガスタス对话，开始谜题122。

谜题122 [illegible]
闪光点数 35点
正确答案 2

在博物馆前，与ミック对话，开始谜题123。

谜题123 同じ[illegible]
闪光点数 35点
正确答案 A和D

在博物馆内的1层，与イワン对话，开始谜题124。

谜题124 ヘビのミイラ
闪光点数 30点
正确答案 D

当雷顿一行人来到湖畔，见到等在路边的エラ与トニー，一番对话后收获了不少新的情报。在与トニー对话后，向右侧前进，穿过物见塔、アランバード邸、荒れ果てた庭，一路向下来到古びた门。急切的向ホエム和ホコ两人询问魔神下落的雷顿教授，却遭到拒绝，看来还是要先将谜题解答上来才行。

谜题125 魔神の行方
闪光点数 35点
正确答案 E

完成谜题后，前往ミストハーレリ署，在ミストハーレリ署的前台处与ホリス对话，发生剧情事件，开始谜题126。

谜题126 映るものは？
闪光点数 40点
正确答案 E

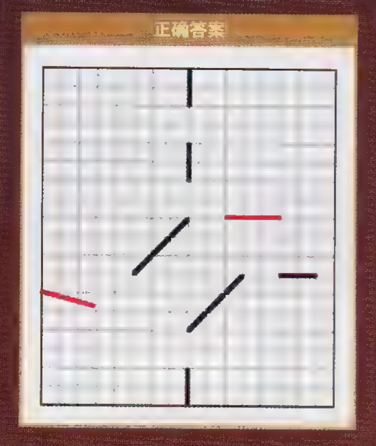
同样是在ミストハーレリ署内，进入到取调室后，调查电话，开始谜题127。

谜题127 リダイヤル
闪光点数 35点
正确答案 5

在破坏されたアーチ处，与ミモル对话，开始谜题128。

谜题128 スイカの贈り物
闪光点数 60点

完成上述的三个谜题后，在北ボート乘り场与ジャック对话，乘坐小舟前往阶段桥，来到阶段桥之后向右前进来到废弃工厂前，与路边的セバス对


正确答案

话，发生剧情事件。

特别提示，如果此时玩家的谜题完成度还不到80个的话，就无法再继续发展剧情了。所以谜题完成度不足的玩家还是先去清理之前的剩余谜题吧。

从废弃工厂的左侧来到阶段桥，再此调查水路的木板，连续用触笔点击数次之后，发生剧情事件，沿着水路进入废弃工厂的里口。在此处调查左侧的破罐子、台阶的中段以及右下侧后得到发光的小金币。

在河水处调查，连续点击数次后，得到新的收藏品“こつけいなかたまり”。在调查画面右上侧的青色门后开始谜题129。

谜题129 废工场の入り口

闪光点数 30点

从废弃工厂的里口开门进入ゴーストファクトリー，在此处调查左侧管子的窟窿，右下侧管子边的铁板以及右侧的窗户后，得到发光的小金币。调查完毕后继续向上来到废弃工厂第一栋，与ブロウ对话后，开始谜题130。

谜题130 4つの重り

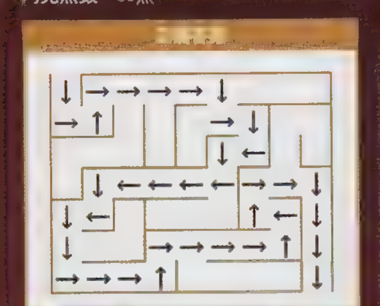
闪光点数 30点

正确答案 8192

打开废弃工厂第一栋的通路大门后，进入到废弃工厂第二栋，调查管道的窟窿后，开始谜题131。另外，调查从中央的建筑物的左侧开始数的小窗户左下方的台阶以及左上方的白色部分后，得到发光的小金币。

谜题131 見えない迷路

闪光点数 30点



完成谜题后，继续深入，来到废弃工厂第三栋，与ゲッシー对话后，开始谜题132，在画面左侧的木箱处，连续的点击后得到新的收藏品“きらびやかなクズ铁”。

谜题132 ペンキ塗り装置

闪光点数 30点

正确答案 C

同样是在废弃工厂的第三栋，调查货物后，开始谜题133，调查画面左下的坏木箱，左上部位与第4栋通路的出口下方后，得到发光的小金币。

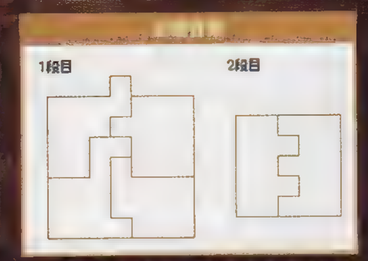
谜题133 クレーンで荷物整理

闪光点数 50点

完成谜题后，继续前进，来到废弃工厂的第四栋，与コジョーチョ对话后，开始谜题134，在画面的左上的电灯、车前的箱子以及左侧的下方调查后，得到发光的小金币。

谜题134 バラバラエンジン

闪光点数 45点



在调查完画面右侧的红色和青色的按钮后，便可以继续向ベルトコンベア一的深部前进了，雷顿教授一行人来到废弃工厂的第5栋后，调查左侧下方的机器，开始谜题135，调查画面右侧的齿轮，左侧的管道以及左下方的机器后得到发光的小金币。

谜题135 4本の柱

闪光点数 50点

正确答案 A赤，B黄，C青，D绿

接下来确认废弃工厂1栋、3栋、5栋的油灯都是点燃的状态后，调查最里面的红色大门，发生剧情事件，第九章完结。

第十章 暴かれる传说

开始后，从ゴーストファクトリー向左侧前进，在废弃工厂的里口处向下来到阶段桥，从此处向左穿过东の住宅地以及图书馆后，来到トライトン邸，进入玄关，与ベス对话，开始谜题136。

谜题136 同じものはどれ?

闪光点数 30点

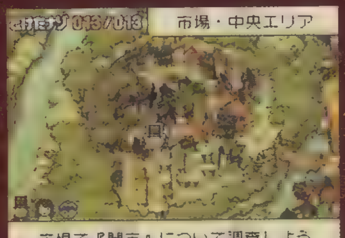
正确答案 B

完成谜题之后乘坐小舟前进，穿过北のボート乘り场，来到古びた门后，分别与ホエム和ホコ对话，开始谜题137。

谜题137 兄弟は何人?

闪光点数 45点

正确答案 4



接下来前往十字路，进入后见到ケロウ，发生剧情事件，从十字路向左侧前进来到南ボート乘り场，与ジャッキー对话后，乘坐小船来到中央ボート乘り场，下船后向右前进，从アパート通り向上进入ハイヤードアーチ，发生剧情事件，令雷顿教授一行人苦苦寻找的魔神，终于再次现身。而雷顿教授与神秘魔神之间的最终决战，也即将开始。

最终BOSS战!?

经过雷顿教授一行人辛苦的调查追访，一切即将真相大白，面对可以破坏一切的强大魔神，雷顿教授还是义无反顾的冲了上去，想要制伏魔神，当然还是需要智取了，调查いずれかの足后，开始谜题138与139。

谜题138 配线切断

闪光点数 40点

正确答案 上，下

谜题139 緊急停止スイッチ

闪光点数 40点

正确答案 A，D

完成谜题后与ラゲーシ与ルーク对话，发生剧情事件，开始谜题140。

谜题140 攻击を预测せよ

闪光点数 65点

正确答案 场所15

接下来，继续调查いずれかの足，开始谜题141与142。

谜题141 端子をつなげ

闪光点数 50点

正确答案 谜题141答案图

谜题142 暗号スイッチ

闪光点数 45点

正确答案 从右数第2个

完成上述的全部谜题之后，开始谜题143。之后会有一段非常精彩的雷顿教授勇斗魔神的CG动画，大家慢慢的欣赏吧。

谜题143 レイトンの投石器

闪光点数 45点

正确答案 B，右下的×，C，左下的×，D，上的×

至此，一切都结束了，雷顿教授凭借着天才的头脑再次了结了一个大事件，不过，还差最后一件事没做，回到大广场后，等待雷顿教授的将是最终的谜题。完成最终谜题后，本游戏正式宣告结束。

谜题144 湖底の纹章

闪光点数 50点

正确答案 首先分别按下左上，左下，右下与中间下方偏右的按钮，然后转动中间的图案将其拼成鸟型

一直以来拼命积攒的闪光点数可以在通关后，去ひみつのモード的シークレットファイル里购买隐藏要素。另外通关后还会追加一个全新的号称可以玩一百个小时的迷你游戏，ロンドンライフ，有时间的玩家慢慢的享受吧。

使命召唤 现代战争2

——老兵难度难点解析

老兵难度的攻略是《使命召唤》系列的一大乐趣，本作的老兵难度其实非常讲究技巧，很多地方只要掌握了窍门就会觉得很容易，反之硬拼的话死上几十次都不见得能过。这里就把几处难点说一下。当然，你要有一定的射击水平，不然掌握了窍门也是白搭。

第五关 贫民窟

前四关无难度，直到这里才是第一个难点。整个民房区都是敌人，直到冲到固定地点前会无限刷新，所以不能恋战。从刚开始跳下来地方左边走，穿一座房子到第一个拐角处，借着墙把刷出来的敌人消灭掉，看到没有敌人了就快速顺左边的墙跑到角落里，再冲到对面的房子拐角处，借着墙边把对面剁在门后打枪的敌人射掉，拐过去后就有存储点了，再从对面的房子里杀过去就没问题了。

狭窄的楼房区仍然比较难，房顶天桥上有不少人，沿着几个墙根慢慢推进，逐一打掉上边的敌人。胡同尽头的房子二楼上有个狙击手，开枪之前镜头会闪光，找个合适的墙角露头出去马上缩回来，诱使他开一枪，然后立刻出去打死他。前面先拐到尽头把房顶两人打死，之后回来从岔路口爬梯子上去，里面的狙击手就没用处了。之后的路注意先打掉楼顶上的敌人即可，慢慢推进难度不大。

第六关 广场

这关广场上的战斗只要按照提示一个一个来即可。屋顶上的防守，只要守住楼梯口就行，爬上来一个打死一个，根本不需要特意去打下面的，敌人会一个个爬上来送死。装甲车出现后冲锋，顺右边绕过去。回来后防守，躲到屋子里用掠夺者导弹炸。之后记得先去蓝色屋顶的餐厅房顶上拿毒刺，再去目标地点的房子里，老兵难度要打两架直升机，先用毒刺轰一架，再用屋子里的RPG把第二架轰掉。援军出现后迅速顺右边撤离即可。

第九关 烟雾区

第七关无难度，第八关多用红外线指示战车援护射击即可。第九关的难点就是最后有大量烟雾的区域，这里对面楼上有机枪手和RPG，从左边走最简单。上来后迅速冲到左边通路，隔着掩体朝前扔颗闪光弹，之后迅速冲过去，把眼前的敌人干掉，然后迅速蹲到前面掩体的拐角处，有几个敌人会从前面出现，射掉他们，之后队友会上来，拐过去迅速往前冲，冲到左边通路尽头后就有存储点了。

第十关 监狱的浴室

一开始人多势众，一路轻松到炸开墙壁后的浴室处，这里二楼有不少红外瞄准的狙击手，楼下有盾牌兵，硬拼是找死。先找个左边或右边的墙边蹲下，借着掩体和盾牌把对面二楼的敌人一个接一个的射死，之后往身后楼上扔几颗手雷和枪榴弹，二楼两边的敌人解决得差不多后队友就会上去，他们会把盾牌兵都料理掉，你跟在后面捡剩就行了。

第十二关 限时进攻

第十一关无难度，第十二关最后的限时进攻需要技巧。一开始先来一颗导弹把直升机炸掉，两分钟倒计时开始。下去后顺右边走，干掉两个敌人进前边的门，先找掩体蹲下，来颗导弹炸敌人聚拢最多的地方，然后继续贴着右边往前冲，打死墙角的两个敌人，过去之后时间剩余40秒以上就出存储点了。迅速跑到前边的箱子后面，换导弹把开过来的一辆运兵车炸掉，不出意外的话这时队友们就会冲上去，他们会把前面的敌人都给解决，跟着他们一路冲到潜艇前即告成功，等普莱斯过来后就有存储点了。之后的战斗没有时间限制，随便怎么打都行了。

第十四关 阵地冲锋

这处看似很难，实则很简单，掌握窍门即可。第一座楼先冲到右边的树后面，打掉几个对面大楼中间几个打冷枪的敌人，之后趁着火力减弱时冲到前方的大土坡处，爬在地上把楼上的探照灯打碎，之后就可往左边冲。冲到出现存储点后第二座楼上会打开探照灯，迅速躲到左边的树后面，蹲着向后退把探照灯打掉，然后拐出去冲到左边一辆汽车后边，打掉房顶上的敌人，再顺左边绕过去，杀进大楼里就没什么难度了。 □文/翅膀

声の魂 大冢明夫

——在父亲的引领下走出的男人之路

由欧美引进日本，代表世界最高开发水准的游戏，近几年越来越多的日本本土化引进方式，一批同样高水准的日本声优们，把这些游戏以日语的方式表达给了日本玩家们，让日本人也感受到了享誉世界的大作。大冢明夫，就是活跃在其中的佼佼者。

最男人的声质

现年已经50岁的大冢明夫，始终保持着他那浑厚、豪迈的男人声线，[illegible]的深邃，就像寺院中撞响的[illegible]，听了就让人忘不掉。因为[illegible]质，大家明夫一直活[illegible]电视剧的日本语配音的岗位上，但凡引进的电影中，有一些气度不凡、性格刚毅的男子需要演绎时，经常会找上大冢明夫，由他来配音的这些角色，甚至都会比原版的声音更具有男人味。像阿诺德·施瓦辛格这样的角色，就是由他来演绎的。另外在日本引进的央视版《三国演义》当中，大冢明夫配的是吕布这个角色，他浑厚豪放的声线结合张光北的形象，表现出的效果可以说是绝配（相比央视原版的配音就差一些了，那种声音感觉并不适合吕布）。也许是有意安排吧，有着“日本吕布”之称的本多忠胜，在《战国无双》系列中就启用了大冢明夫担任配音，似乎是在证明，只有他的声音，才是最适合天下无敌的豪杰的。

在游戏界当中，最为玩家熟知的，还是《合金装备》系列中的主角Snake，虽然并非海外引进的游戏，但大冢明夫早已是崇尚欧美大片的小岛秀夫心中，最适合出任男主角声音的不二人选，也只有大冢明夫，才能演绎出蛇叔那饱经沧桑，与死神相伴的戎马人生。小岛秀夫曾亲口说过，Snake言谈举止、行为习惯，乃至吸烟的动作，很多细节都是取材自大冢明夫本人，小岛对通过他平时举动的观察，不断完善着Snake这个传奇形象，到了今天，在小岛的眼中，大冢明夫早已成为了Snake的化身，因为，他们太像了，到底是大冢明夫像Snake，还是Snake像大冢明夫，恐怕小岛自己都已经搞不清了。

托Snake的超高人气，和他在电影配音界的广泛影响力，近年海外引进的不少游戏都找上了大冢明夫出任重要角色的日语配音工作，很多还都是男一号的主角，比如《闪点行动》、《刺客信条2》等。大冢明夫那成熟男人的声线，把这些一流欧美大作的魅力完全还原了出来，男人，毕竟只有男人的声音才能表达。

深受父亲的影响

大冢明夫的父亲大冢周夫，也是一位著名的演员兼配音演员。在大冢明夫小的时候，曾经对父亲的工作感到很不理解，认为男人不应该从事这种职业。但长大了经父亲介绍首次出道演艺圈后，却深深爱上了这份职业，此后转入声优界，经过多年的打拼，成为男性声优当中，与玄田哲章并列的“最男人的声音之一”。

←坚毅的外表，精练的披头发和马尾，大冢明夫和他饰演的卡托少佐颇为神似。

由父亲引令入道大冢明夫，在长年的配音工作中，也时常有和父亲同台演出的机会，两人的名字仅相差一个字，同时出现在结尾字幕的声优表中也是一项奇观。已经有不知多少次被人误会两人是兄弟。有时候，父子两人还会在电影和动画中演出片中父子的角色，影片与现实重合的情况确实很有意思。用大冢明夫自己的话说，父亲就像一个永远要追赶的目标，儿时曾经那么不理解身为演员的父亲，长大后却走上了和父亲一样的道路，也因此和父亲的关系逐渐融洽了起来。他和父亲，都在为配音演员这项事业不断努力着，摸索着探寻更高层次的创新。

另外，大冢明夫现在的妻子也是同事务所的一名声优，两人是同行，能与父亲和妻子同台演出的情况，在声优界确实不多见。 □文/翅膀

『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

大话电玩!!

你对NDSiLL4.2寸屏幕的看法是怎样的?

屏幕再大，机能不足，白搭！——甘肃兰州 谢润

桔梗■ 真是一语道破天机，若不是第一份就看的是你的，我一定会把你这句放在最后一条当总结性发言。

4.2寸这么低的分辨率，我不作任何看法了…… ——上海奉贤 乔彬斌

桔梗■ 前半句我读了好几遍才懂，应该是“屏幕虽然变大了但游戏的分辨率还是没变，等于说是把马赛克放大了”这个意思……吧？

屏幕变大了，好。可是分辨率没变，马赛克会更加严重，不过看屏幕不会太累了。——吉林长春 刘司博

桔梗■ 哦！？你是我所听到的第一个涉及到累或不累这个问题上的同学。没错，你分析得很对，因为存在即合理嘛，虽然有着诸多不是，但必然会有它的长处，屏幕大看着自然就不费劲，虽然DS的游戏画面不是太好，但屏幕变大的话，从视力的健康角度考虑的话也未尝不是件好事。

老任这次一定是吃屎了，你看着吧！我咒DSiLL大暴死……-_-+ ——江苏无锡 张靖翔

桔梗■ ……你多毒，不过从首发前两天来看似乎是相当不错，而相反PSPgo的情况就惨多了，虽说go的问题也不少，比如最要命的手感……

人家都是越来越往小而精发展，咋任天堂就倒过来捏……搞不懂。——湖北武汉 贾菲

桔梗■ 确实，以便携式物品来说，普遍的发展规律的确是应该越来越小巧的方向发展。

非和PSP较劲！——北京朝阳 杜江

桔梗■ 言简意骇，老实说这几年关于DS屏幕太小的声音，任天堂可能也确实是听得太多了，想必也是被骂怕了吧，所以这次变大也肯定有这个因素，不过其实吧……老任这次的宣传方向中有相当一部分比重是针对中年人及以上年龄层的，而且也不难理解，人的岁数大了，眼神儿也必然不如年轻时好使了，所以将屏幕适当变大些对他们来说倒是件好事，因为DS在全球市场中的比重是有着两极化的，也就是说孩子和中年人以上的年龄层是主力人群，而对画面最为挑剔的青年人其实是DS的真空人群，因为这些人本来玩DS的就少，全是在玩PSP，所以这么一看，老任的这次决策还是有一定道理的……-_-!

适合于老年人或近视者，考虑入手一台给老妈。——山西大同 林颖志

桔梗■ 定位很准，也令人感动，阿姨有你这么好的儿子也是一种幸福。

我决定了，我打算年底前入一台以展现我作为一个任饭的品格。——山东威海 周文松

桔梗■ ……心情可以理解，这里的“品格”可以理解为“忠诚度”吧，其实这种心态和现象在玩家中很普遍也很正常，不管是什么事，“有爱”就能解释一切，要不怎么说玩家才是最可爱的人呢-_-#……

大屏幕是看着舒服，但因为它而增加整台机器的体积和重量就得不偿失了。——北京东城 李天

桔梗■ +65535

挺不错的，比起GO缩小的屏幕，增大的LL自然更好。——广东郁南 王潮伟

桔梗■ 嗯……这又是另一种思路，不错。

屏幕大了，分辨率不变，那不等于玩DS上什么3D都和《勇者30》似的…… ——北京密云 王承锋

桔梗■ ……厂商就这样，机能进化了，说是全新的开始和体验，机能没变化，说是回归原点，寻找最初的感动。

□文/桔梗

Vol.04 电玩秘传

生化危机新作访谈

——《生化危机 暗黑编年史》制作人访谈

在本作的欧美版已经发售之际，我们也随之奉上本作的制作人川田将央与野口健太郎的访谈，以便使玩家能够从另一种角度来重新认识本作。

——本作的标题并非是《伞公司编年史2》呢，这是为何呢？

川田 当然其中的一大理由就是因为本次的敌人并非是伞公司，但是“暗黑编年史”这个标题又不止是象征阴暗负面的形象而已，与回顾主角们活跃的前作相对，本作加入了不少偏黑暗面的故事，同时也代表将描绘出过去所没有描绘出来的角色与相关情节。

——本作日版LOGO也仍然用的是英文呢，这点与前作不同啊。

川田 上次为了让更多的玩家能够快速理解，所以我们用了日文片假名来定名，但这次为了表示出本作确实是继承了《生化危机》世界观的意义，所以我们还是运用了系列一贯的英文LOGO。

——本作收录了二代、维罗妮卡和四代之前的情节，那么系列一些高人气配角也会出现吗？

川田 （笑）不论如何，我们的初衷都是希望尽可能地让充满魅力的角色出现在本作。这次作品的内容要比前作更加充实。前作因为是这个系列的初次尝试，我们不得以删除了一些内容，但这次可以说已经把我们想加的全都加了进去，也会更加符合《生化危机》的史实，虽然个别人物并不算是主要角色，但因为对故事有着重要的推动作用，所以我们也经过了周密的考量。

——这次感觉最大变化就是画面中也会出现搭档呢，真是不错啊。

野口 这次我们没有特别去考量要去配合光枪射击游戏这个类型，反而是制作一款新类型游戏的感觉较强。作为“临场感”是本作中特别强调的关键词。包括台词的密度在内，为了表现出临场感而加大台词的资讯量，这样做也能更突出人物的性格。与我们到目前为止所制作出的游戏相比较，等级可以说是完全不同。

——也就是说提高了全体密度呢，那么整体分量与前作相比如何呢？

川田 分量不会比前作少，这次因为搭档出现在画面中，还有非常讲究的摄像机拍摄手法，使得临场感大幅提升。我觉得这个部分具有目前为止光枪射击游戏中的最顶级表现。当初在《生化危机5》时，我们在制作事件场景时也是有注意到摄像机的手震来制作，但我想这次我们还吸收了其他光枪射击游戏的的优点，制作出了超乎其上的各种表现方式。

野口 当我们彻底检视本作，最后觉得好像还有哪里有所不足时，我们选择在摄像机运镜上做改进。结束效果一口气大幅提升，让我们觉得这才是想要效果。不论是技术面还是视觉效果面，我想都远远超越了前作。

——原来如此啊，部分描写确实是蛮像《5》呢。

野口 从提高品质这个角度来说，本作的制作方法与其他两部高清主机几乎没有两样，但是我们这次特别注意制作时的先后次序。我想因为先确定了要制作什么内容，所以成功提高了视觉图像的表现能力。比如说光线的计算，这次我们就试着直接来制作看看。一开始我们就没有将美术设计者的感性反映在采光照明上。我们首先从计算方面确定了可以表现出来的逼真光源后，再以附加的方式，将美术设计的感性反映在画面上。

——从前作来看，本作也应该是个相当有难度的游戏吧？

川田 这一次我们也是以反覆游玩为前提而制作的。不过对于游戏一开始的难度，我们还是把门槛放低了一些。

——那么请最后向玩家说一句话吧。

野口 由于档期的原因，欧美地区的游戏已经发售，日版也不远了，无论大家是否玩过前作，本作都值得玩家去尝试。

川田 新作的内容充实度将是前作数倍以上，画面部分运用了新的引擎所以也有着不输于其他两部主机的等级。本作日版发售日定在了1月14号，日版各方面已经完成，等大家耐心等待，像野口先生所说那样，游戏的开发过程与其他两部高清主机一样的艰辛，而从实际成果来看，值得每个玩家去尝试。 □文/桔梗

各越武艺帖

第三十七回 请不要这样对秋叶原

Cosplay已经从秋叶原消失了，嗯，正确的说是被抹杀了，理由是人为因素而使行人受到干扰，因此触犯了安全条例，大概就是这样。触犯安全条例的理由什么的先放在一边，对卖家来说，这种行为本身也是吸引路上散客的重要手段，某种意义上就是店的一部分延伸，但是却被说成是弊端、影响到了路人。确实最近一段时间，秋叶原的cosplay和前卫艺人的行动有些过激，我因为工作的原因也曾在最近去过那里，的确碰到了一些令人吃惊的家伙。走到某个台阶上的时候，就会遇到像钉子一样钉在那里的家伙。以至于最后使用抑制或者排除这样的手段，也不是不能理解。虽然理由很正当，但是却不能让我释然，为什么呢？我是这样想的。

我首先想到了秋叶原的过去，想想以前的秋叶原，了解的人一定都知道，以前的秋叶原被叫做“电器街”，现在却被冠上了“宅男聚集地”、“万恶之源”、“电子艺术发源地”等称呼，这里比以前繁荣了很多，也更加充满了活力，但是在被称为“电器街”的那段时间里，秋叶原只是作为商业地区而拥有很高的知名度，在这条以家电为中心的商品街上，便宜的电器随处可见，最有名的就是零件商店，里面应有尽有，种类多到甚至连导弹的部件都可买到。这也是在很久以前秋叶原就拥有了“电子艺术发源地”这称号的原因。而现在，秋叶原则是以“宅男聚集地”而出名，那么是什么时候开始，秋叶原发生了这种变化的呢？在我的记忆中，应该是“PC游戏”、“动画和手办”开始在这里被摆上架的时候吧。秋叶原正是那滋养各种热潮的土壤。首先，PC在那时还是高价货，只在秋叶原的一部分地方销售，而且PC游戏软件本身的数量也并不多，用食物来作比喻的话，PC游戏就像是鱼翅那样的奢侈品。过了一段时间，当FC游戏引起了大流行并逐渐占据了人们的生活之后，PC游戏的市场就慢慢萧条下去。“手办和动画”与电器本身并没有直接的关系，它们只是在游戏以及动漫文化的热潮下，由店家引进，给那些对此项商品没有免疫力的家伙们的近身攻击。我觉得它给人一种“电器歌舞伎街”的感觉，就是“地下”的要素太多了，以至于后来网络发达了以后，这里到处都能买到盗版、偷拍和违法下载的电子制品，某种方面来说，也为秋叶原制造了一些负面影响。

之前秋叶原所拥有的电器都是以家用的居多，也为之后一个另类称号的觉醒做出了铺垫。在80年代后半，“宅”的称呼开始铺天盖地席卷而来，其震耳欲聋的声音，使新秋叶原文化立刻绽放出璀璨的光芒，并如彗星般划破长空。“宅”文化在很短的时间内迅速独自进化，并逐渐演化成现在的cosplay、女仆咖啡店等等，与以前的“地下”要素和违法勾当相比，这些进化的“宅”文化都非常的健康阳光，但是对秋叶原的称呼依然是“宅男聚集地”、“万恶之源”、“电子艺术发源地”，这与以前并没有太多的变化。我想说的并不是秋叶原的演变史，我认为，享受cosplay乐趣的这些人，也是秋叶原文化的重要组成部分。各种各样的魅力构成了秋叶原所特有的原生态，它们唇齿相连形成了独特的特色，才让秋叶原变得如此繁荣。如果要是有政治家想表达“我能够理解时代”这样的观点的话，秋叶原的街道正是发表者这一演讲的最佳地点。但是现在，如此重要的街道组成部分却被单方面的排除了。我不觉得安全条例在任何地点都适用，为了在街上游览的游客们能走的更舒服些，就应该把名胜古迹的道路重新拆毁翻修吗？同样的道理，为了慕名而来的人能够行走方便不受打扰，反而要把形成文化景观的源泉掐断，这样做未免让人不能接受。受到了这样的排斥，不管怎么说都有点让人觉得受到了某种人为的束缚，真是别扭极了。

就像很多环保人士呼吁为地球多增加一些绿色一样，我也要为秋叶原呐喊，毕竟，过多的保护只会让这条充满了特色的街道变得平庸，最终必然会渐渐失去往日的光彩。

那么下次再见吧。　□文/蔬菜汁

CAPCOM电子的猛者

猛者风云录：安田朗篇·续

一个富野由悠季FANS的成长过程

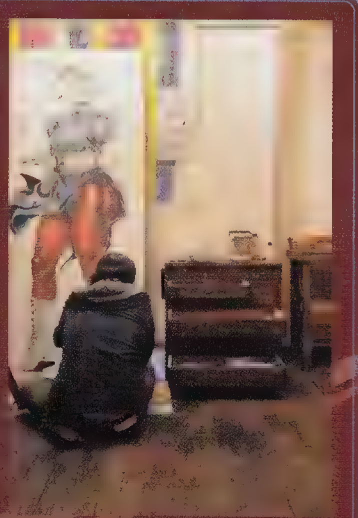
如果可能的话，我想要成为CAPCOM的王牌企划人，说来也巧，在身为努力成为王牌企划人的我的身边，坐着一位企划方面的天才！

接下来要说的这位天才，便是ARIKA会社的西谷亮（游戏软件制作会社ARIKA的董事长兼社长，制作过的代表作有《街头霸王EX》系列等，元CAPCOM的一名开发员。），在制作《街头霸王2》的END音乐时，相识的一个朋友。通过与西谷亮的接触，安田领悟到了，西谷对游戏整体高度的理解远远超过了自己对绘画的理解。同时，安田也没有想到能够遇到比自己还强的人。正是由于遇到了西谷，才使得安田彻底放弃了对王牌游戏设计者的追求。这，也是安田人生中，首次受到的巨大挫折。

由于这个挫折，使得安田更加确定了自己今后要在游戏绘画方面争做第一的发展方向。

安田认为，有一部分人坚持把艺术家风格的设定画带到游戏中去，虽然不能说他们的做法是错误的，但安田自身却非常厌恶这种风格，他希望能够用带有原创风格的画来支配整个游戏。在为游戏制作设定画时，安田总是以“自己玩游戏时，如何才能够感受到最顶点的乐趣”为主题进行思考的。并且，他对自己的这种行为十分有自信。安田曾说过：“我绘制的角色，在游戏中活动的瞬间，是最有活力的。而这是因为，我制作角色所用的时间是很漫长的。”

在一次闲聊中，后藤对安田说，自己绘制了一种原创风格的设定画，安田则表示对此非常感兴趣，他说：“在我们的会社里，首个使用原创风格的设定画的，就是我自己了。”听到安田的这句话后藤表示很惊奇，认为安田所在的会社不应该只有很少的人绘制原创风格的设定画，安田则进一步的解释了原因：“我最开始也是试着做做的，在时间一长后，我就发现，只有这种风格的设定画，才能够华丽的抒发设计者的思维。另外，我也坚信CAPCOM的冈本所说的，原创风格的设定画也许是很有前景的。”



在绘画领域为开发企划做贡献

后藤曾发表过“漫画在一定时期内是非常精致”的言论，而安田虽然认为自己无法去绘制一些很精致的东西，不过，他却能很好的吸收那些具有冲击性的部分，将其转到自己的风格中。而安田所吸收的这些部分，就是后藤主导言论中的“精致的东西”。像永井豪、岛本和彦等人绘制的作品，都给安田以很大的跃动感。这也使他感悟到，认真绘制的作品与那些普通水平的作品还是存在很大区别的啊。

对此，后藤也是十分赞同。尤其是对岛本和彦的作品，更是给出了“无论怎么看，线条都给人以强烈的冲击，这是作者知识力的最佳表现”的评价。安田在看过岛本和彦的作品后也感到，自己就像是找到了创作的“核心”一样，接下来就能照着这种感觉来创作新的作品了。

于是，安田将漫画中的那种带有冲击性的理念，引入了以设定画为主体的游戏绘画创作中。而进一步的说，在设定画的基础上，还要更加顾及企划方面。最终，该理念就成为了企划中绘制部分的核心。虽然，这成为了安田对于企划工作的一个贡献，但他自己却认为，更加重要的是，这成为了他展现个性的一个标志。　□文/零羽

广告料理!!

欧美硬汉齐齐袭入日本PS3市场

《战神3》带动效应

《战神3》真的成了PS3唯一的定海神针，在FF出走到360之后SCE也该意识到凡事还是靠自己比较好——至少任天堂就是个成功的最佳例证。不得不承认的是PSP确实分散了大量原本应该属于PS3的软件开发团队，PS3在日本少有自家的大型游戏恰好说明了这一点，连曾经拿手的《狂野历险》和《妖精战士》都迟迟不公开新作，反倒一个劲的 雷抛芳 SP小游戏的投资，这在PS2时代真是想不到，PSP的作用倒像是给PS3的损失来填坑的。所以，我们看到这些肯定会水土不服的欧美游戏大张旗鼓的冲击日本市场，也该理解SCE的用心。

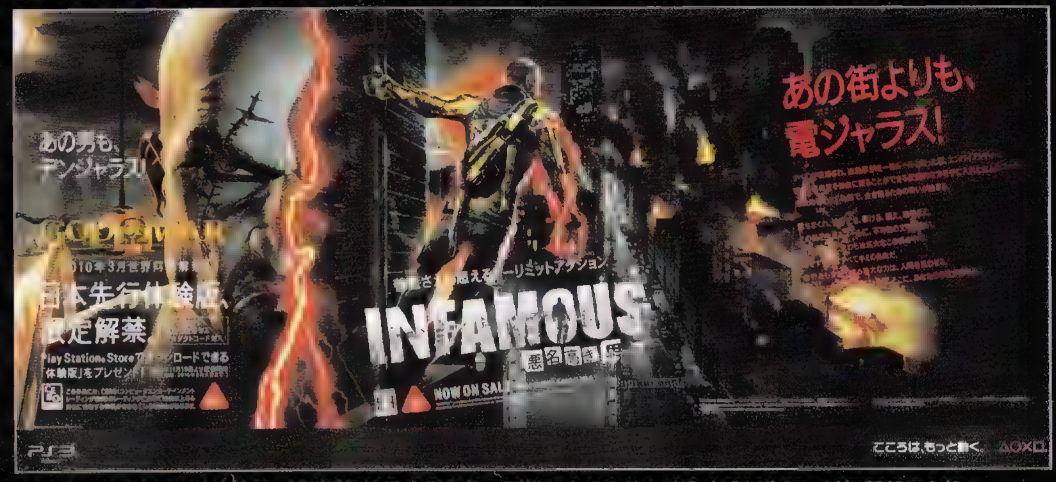
购买《恶名昭彰》的初回版就会提供《战神3》体验DEMO的下载码，这招相信对于GOW饭来说肯定是很受用的，可惜SCE还是小气，明知道《恶名昭彰》的销量肯定拿不上台面，却依旧自顾自的"仅限初回"，何必呢。这样好的东西，还不如同时期开放所有会员来下载，以此想要推动《恶名昭彰》在日本的销量，效果肯定好不了。当然，《恶名昭彰》本身的素质并不低，有很高的入手价值，可惜放到日本市场，识货的人总归有限，最终成绩也颇让人心寒，两周累计25000本，恐怕这里面还有一半是冲着《战神3》的试玩而去的。

PS3落后的死循环

发售三年时间，软件上依然没有起色，这对于曾经的王者之后来说是相当丢脸的。至今PS3仍旧要在软件上拼命的找活路，相比XBO360的游刃有余，PS3所作的努力微乎其微。最让人诟病的就是PS3在独占软件上居然一直处于最低谷，连Wii都不如。第三方已经对微软的金元战略相当习惯，而SCE自己却始终不能找到办法解决一直跟在别人屁股后面追赶的现状。

最终的结论很明显，PS3的软件开发进行的实在太晚了，作为一部注定难以开发的平台，SCE在为第三方准备的开发工具效率和速度都相当成问题，而这些居然在第一方和第二方上也出现了同样的问题，这就不得不让人怀疑到底是SCE的自大还是当年久多良木健在制订策略上出了什么问题。

不管怎样，如今PS3已经处于很难挽回的境地，加上下一代主机的公布如箭在弦，留给PS3的时间已经不多了。就算在自己的本土，《恶名昭彰》的销量也足够让厂商心寒。或许现在的玩家真的不再有什么忠诚度可言了。SCE万万也没算到今天这一步。□文/能量块



↑以三页的大篇幅为游戏助阵，不能说SCE不舍得宣传，可惜日本玩家的口味实在难以亲近，时间都帮不上忙。

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.042

和平行者主题曲

PSP系列新作《合金装备索利得 和平行者》主题曲已经公布，是由Donna Burke演唱的《Heavens Divide》，中文译名为《天堂破碎》。目前只有游戏试玩版中长约1分钟的剪辑版，北斗个人感觉与本作的剧情及意境非常之匹配，期待完整版的推出，同时大力向诸位推荐！下面是本人自己翻译的中英文对照歌词：

When Heavens divide
当天堂破碎之时
I will see the choices within my hands.
我将看见手中的抉择
How can we ever protect and fight with our tiny souls?
我们的灵魂如此渺小，如何才能去守护与战斗?
Let me shine like the sun through the doubted fear.
让我如同穿透恐惧疑云的阳光般闪耀
Do you feel the storm approach as the end draws near?
你是否感受到暴风雨的接近，仿佛末日将临?
When Heavens divide
当天堂破碎之时
Time will come to softly lay me down.
时间会慢慢将我击倒
Then I can see her face that I long to see.
然后我将看到她久违的容颜
And for you,only you,I would give anything.
只有为了你，我愿付出一切
Leaving a trace for love to find the way.
留下爱的痕迹，去寻找新的道路
When Heavens divide
当天堂破碎之时

放弃利润也在所不惜

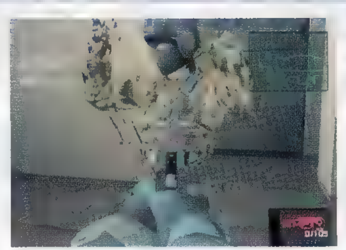
之前，《合金装备》之父小岛秀夫曾亲自谈及PSP版《合金装备 和平行者》的过场动画相关情报。之后不久，小岛再度接受日本媒体fami通的采访，本次采访的主要话题，是谈及小岛对掌机与家用机版mgs系列的开发是否会持以不同的态度。

小岛秀夫回答道："我真的不在乎一个平台是主机还是掌机，这对我无关紧要。如果你在PS3开发《合金装备》，会有很多初中生和高中生没法玩到你的游戏，因为他们的家长不许他们在家里玩游戏。这些孩子可以向家长抱怨我的游戏反战反核武器，不过家长会说那你在游戏里还不是杀人狂吗？我选择PSP的原因仅仅是为了这些孩子们。"

同时，小岛还表示，既然自己已经决定了要去参与PSP版的《合金装备》开发，那么为了认真地完成该作，即使放弃利润也再所不惜！小岛的MGS系列，一贯都是优先在性能最强劲的主机上开发，这与DQ只在销量最好的主机上发售的原则有着异曲同工之妙。从上面这段话中，我们可以了解到小岛选择在PSP上开发系列正统续作的一大原因，看来他对本作确实投入了相当的精力和心血。

MGS2中的一些小秘密

○雷电篇中，第一次遇到Snake假扮的Pliskin，当他睡着后不断call他，



开始他不会理你，不过最后他会开始作恶梦然后会吐露秘密。

○在一开始爆破专家Stillman给雷电解释完怎么样拆除C4炸弹后，马上跑到CD联络桥。你会发现Snake躲在纸盒里面溜走。这时候如果用枪射他，会有很搞笑的事发生。而且以后用Codec呼叫Pliskin足够多次，雷电还会问起Snake这件事。

○在游戏中会有一个标记为Z.O.E的纸盒，其实这个Z.O.E指代的是Konami的一个游戏《Zone of the Enders》。当初大部份人买这个游戏，就是因为它附送有MGS2的试玩版。还有一个纸盒是代表Mc Farlane Toys的，是做MGS2人物模型的一家玩具公司。

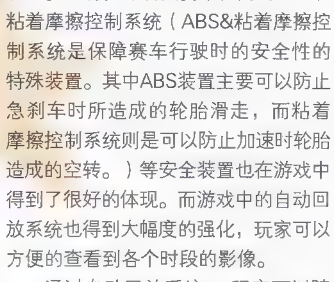
○在Strut E的Shell 1，就是那个货物集配设施，在房间的左下角有一个传送带可以爬上去。根据你所装备的纸盒，会被自动传送到Big Shell的不同地方。这个通过纸盒+传送带的"瞬间移动"方式，让人怀念起了当初的MG1和MG2。（待续） □文/北斗

樱井政博の游戏制作理念谈!

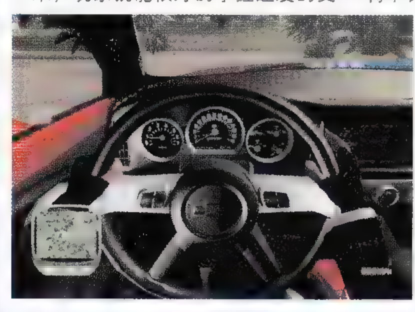
本期焦点 这样的操作与那样的操作

相信玩过《极限竞速3》的人，都会感觉这是一款非常不错的系列赛车游戏。无论是从赛道上说，还是从车子的种类上说，都是代表了同系列游戏中的较高水准。

作为海外产的游戏来说，这个游戏也是比较特殊，从初级的菜鸟到高级的老手都能够很好的照顾到。再加上非常周到的进行解说的辅助系统，使得本游戏能够让各类人群都能适应。游戏中，车子在赛道上行驶时，速度的变化会以不同颜色的进行表示，如此一来，玩家就能很好的掌握速度的变化了。还有，与现实赛车相同的ABS、粘着摩擦控制系统（ABS&粘着摩擦控制系统是保障赛车行驶时的安全性的特殊装置。其中ABS装置主要可以防止急刹车时所造成的轮胎滑走，而粘着摩擦控制系统则是可以防止加速时轮胎造成的空转。）等安全装置也在游戏中得到了很好的体现。而游戏中的自动回放系统也得到了大幅度的强化，玩家可以方便的查看到各个时段的影像。



通过自动回放系统，玩家可以随时的纠正车子在赛道上出现的偏差，使得下次能够更加准确的控制赛车。而且由于可以无限次的使用，所以只要是有耐心的人，很快就能将自己的驾车技术提高到一个新的阶段。另外，辅助系统中的推荐行车路线以及自动刹车等机能，只是适用于最初级的玩家。想要体验游戏乐趣的话，还是不推荐开启的。毕竟，过分的依靠游戏系统的帮助，会大大降低操作者自身的判断能力，



从容使得玩家很难体验到游戏真正的乐趣。

游戏中的各个辅助系统都可以随意的打开或是关闭，虽然关闭之后难度会增加，但相应的也会得到比平时更多的奖金。以此来鼓励玩家向困难挑战。从游戏性上来说，本作的流程是不断的跑赛道，赚取奖金，然后拿着赚来的钱去购买新车，再继续跑赛道……这一过程中，最关键的是奖金，无论是买车还是对赛车进行相关的修改都需要用到大量的金钱，由此，就会迫使玩家自动放弃令游戏简单化的辅助系统，而去追求没有辅助系统下的高难度模式。虽然这个设定非常的好，但对于我个人而言，却是不能接受，因为这样的话我就无法感受的游戏的乐趣了。

辅助系统是令游戏简单化，以此来帮助初级玩家的一个系统。如果不开启，也就意味着玩家必须要靠自己的实力来操控赛车，掌握赛道。一旦出现判断错误，便会发生大事故。如此一来，比赛完成时所得到的奖金反倒会更少。所以说，我个人觉得还是有辅助系统的帮助时，更能令人玩的开心。对于一款真实系志向的赛车游戏来说，采用这种辅助系统是最合适不过的了。由于真实系志向的赛车游戏在制作时，更多的会修正车子的行走轨迹，从而使缺乏专业知识的人，难于理解、导致操作上的失误。

我个人对于“游戏中指示你这样操作或是那样操作”的作品十分不适应。估计这都是在《GT赛车2》中受到挫折的原因吧。出于对赛车游戏的喜爱而每作必买，但实际上没玩多久便彻底封盘了。

同样是赛车类型的游戏，我还是更加喜欢能够在没有赛道的路上自由的奔驰的《无限试驾》以及《FUEL》等游戏。虽然不否定，这只是我个人的独特嗜好。而从实际的销量上来看，还是深受好评的《极限竞速》和《GT赛车》系列更高。

我喜欢驾驶，只要是乘坐上去就会感到心情舒畅。在休息的时候，我总是忍不住去各处兜风。所以，我也希望能够在游戏中找到这样的感觉，而不是非要按照游戏中的指示去做自己不愿意做的事情。 □文/零羽

冈本吉起の业界名人茶座

天野喜孝：总之就是喜欢画画（后篇）

在方格纸上画点阵图

冈本 在80年代前期的时候，由天野先生参与制作插图的系列小说博得了极高的人气，能在剧情高潮的时候准确的配以形象的插图，这是当时给与天野先生的极高评价。

天野 这正是我所希望的，我认为，插图就是这样一个在读者发挥想象力的时候，能起辅助作用的工具，因此，我是在反复地读了几遍文章后，在受到感动的地方怀着感动的心情而画的，而且为了避免违和感，有意识地减少画者的自我创作。

冈本 就是这种忘我的精神才造就了天野插画这个品牌吧。另外，您终于在1987年参与了《最终幻想》的制作，当时是怎样的心情呢？

天野 首先，我是被坂口博信先生的热情和才能所压倒的，如果和这个人一起工作的话，一定能做出了不起的东西。但是如果说到游戏，我本人的印象还只是停留在《太空侵略者》的阶段，所以完全不知道该怎么画，为了配合FC的那种画面，我准备了方格纸想画点阵图，结果被说，“不用那样，画个印象画就行，所以用普通的纸就可以了。”（笑）

冈本 天野先生的点阵画啊？某种程度上来说，这还真是有点浪费了啊。

天野 另外，在做怪物注解的时候也非常有意思，“4条腿支撑着的大型动[illegible]身体是灰褐色的”等等诸如此[illegible]，因为我觉得“就是像犀牛那样”，所以最后注上了“像犀牛一样的动物”。

最重要的是气势

冈本 那样的话就好像是没有见过犀牛的人，靠着想象来画的犀牛一样吧？那之后天野先生的大活跃我想读者们一定都知道了吧。在CAPCOM工作的时候，我也曾经拜托过天野先生《黄金宫之门》这样的工作……实际上，看到天野先生画画的时候我非常的惊讶，草稿画上的线全部都是用钢笔画的，这样有什么特殊的意义吗？

天野 其实完全没有什么意义，只是觉得用钢笔的话会更认真些，能够不偏离主题，但是最近的画已经不打草稿直接画了。画画最重要的就是要有气势，如果时间充裕的话就细细地画，比如达芬奇，他就喜欢画铅笔画胜于画壁画。

冈本 有超人般画画天赋的天野先生的话就是那么有说服力，哦对了，看了您的博客我吃了一惊呢，在去欧洲的飞机上时，您也在本本上不停的涂鸦是吗？工作的话认真一点是没的说，但是涂鸦也这样专心，真是太

天野 我只是喜欢涂鸦，看到没见过的[illegible]景，我喜欢把它们记录下来，我也尝试过拍照的方式，但是举起相机要拍的时候就会错过想拍的东西，忘得一干二净。

商业作品与艺术品

冈本 听说您已经开始出入艺术界，那么这是不是完全不同的世界呢？

天野 就画画来说，它们本质上是相同的，艺术品的话，即使是被全世界所厌弃，但是只要有1个人喜欢并且买了，那么他就是成功的，游戏也是一样，如果有为1个人特别制作的一张50

[illegible]

冈本 如果有那样的人的话，请您介绍给我。

后记：10几岁去参观的时候，居然敢递上自己的绘画作品给著名动画公司看，并不是谁都有这样的勇气和才能，而且，之后更是能够在吉田龙夫这样了不起的人身边工作，也让天野先生的视野更加开阔。从小就树立了以后的目标，并且一步步脚踏实地的去实现，执着于信念的背后也隐藏着艰辛和汗水。当然，吉田龙夫去世以后，天野本人也做出了正确的判断，并不是在大公司里迁延时日，而是果断的决定辞职，并且以自己的方式开始新的事业。总之，相信读者们也可以从中受到启发。 □文/蔬菜汁

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！ Game Release List

本期PS2已经从发售表中去除，说实话PS2已经在表中安静了很长时间，时至今日几乎没有可值得去关注的东西了，这台服役了9年的主机应该去休息一下了……而拿到本期书刊时，已经过了12月3日这个井喷日，想必大家也正在忙。要说的是，随着PS3的普及，一些BEST廉价版游戏也成为部分玩家关注的对象，我们也自然会在这方面跟进。 □文/桔梗

PS3 PlayStation 3			
12月			
1	Avatar: The Game	ACT	Ubisoft
1	MX对ATV 反射	RAC	THQ
1	凶恶战士	FPS	Bethesda
3	龙如3（Best版）	AVG	SQUARE-ENIX
3	失落的传承（Best版）	RPG	SCE
3	拉切特与克拉克 未来（Best版）	ACT	SCE
3	刺客信条2（日）	ACT	Ubisoft
3	辐射3（日）	FPS	Bethsoft
10	使命召唤 现代战争2（日）	FPS	ACTIVISION
10	跨越边境	AVG	Compileheart
15	★大航海时代Online El Oriente	MMO	KOEI-TECMO
17	★最终幻想13	RPG	SQUARE-ENIX
22	吉他英雄: Van Halen	MUS	ACTIVISION
2010年1月			
14	闪点行动（日）	FPS	Codemasters
14	蝙蝠侠（日）	ACT	SQUARE-ENIX
28	★永恒终结	RPG	SEGA
28	★最后的反判	RPG	日本一
28	★魔塔大陆3 终结世界的少女诗歌	RPG	NBGI
2010年2月			
4	★星之海洋4 最后的希望 国际版	RPG	SQUARE-ENIX
10	圣域2（日）	RPG	SPIKE
18	★生化危机5 导演剪辑版	AVG	CAPCOM
25	★末路英雄 英雄们的乐园	ACT	MMV

XB360 XBOX360			
12月			
1	Avatar: The Game	ACT	Ubisoft
1	MX对ATV 反射	RAC	THQ
3	辐射3（日）	FPS	Bethsoft
3	刺客信条2（日）	ACT	Ubisoft
10	侍魂 闪	FTG	SNK PLAYMORE
10	使命召唤 现代战争2（日）	FPS	ACTIVISION
12	智代After -It's a Wonderful Life- CS修正版	AVG	PROTOTYPE
22	吉他英雄: Van Halen	MUS	ACTIVISION
23	忍者龙剑传2（收藏版）	ACT	KOEI-TEMCO
2010年1月			
14	闪点行动（日）。	FPS	Codemasters
14	蝙蝠侠（日）	ACT	SQUARE-ENIX
28	★永恒终结	RPG	SEGA
2010年2月			
10	圣域2（日）	RPG	SPIKE
25	★末路英雄 英雄们的乐园	ACT	MMV

Wii W-i-i			
12月			
3	★战国无双3	ACT	KOEI-TECMO
3	生化危机 GC复刻版（Best版）	AVG	CAPCOM
3	生化危机0（Best版）	AVG	CAPCOM
3	★新超级玛莉奥Wii	ACT	任天堂
3	假面骑士 高潮英雄W	ACT	NBGI
3	木工餐馆	SLG	DORASU
5	★口袋妖怪Wii 皮卡丘大冒险	RPG	任天堂
10	钢之炼金术师-黄昏的少女-	AVG	SQUARE-ENIX
10	★世界足球 实况胜利11人 2010	SPT	KONAMI
10	★圣恩传说	RPG	NBGI
10	家庭教练员2	ETC	NBGI
10	家庭教练员1+2	ETC	NBGI
10	斗真传	FTG	TAKARA TOMY
17	F1 2009	RAC	CODEMASTERS
17	NHK红白合战	ETC	任天堂
2010年1月			
14	★生化危机 暗黑编年史（日）	FPS	CAPCOM
28	★龙之子 VS CAPCOM 终极全明星	FTG	CAPCOM
28	劲舞革命 音乐合身	MUS	KONAMI
2010年2月			
10	★疯狂世界	ACT	SEGA
11	★斩击的REGINLEIV	ACT	任天堂
25	超级猴子球 平衡摇摆	ACT	SEGA

NDS Nintendo Dual Screen			
12月			
3	口袋棒球12	SPT	KONAMI
3	认真学习LEO 危险物品4种类	ETC	SQUARE-ENIX
3	认真学习LEO 公务员考试	ETC	SQUARE-ENIX
3	新脑强育	ETC	MMV
3	SIGNAL	SLG	D3
3	人生游戏	SLG	TAKARA TOMY
3	公主联盟 圣剑武勇传	SLG	ATLUS
7	★塞尔达传说 灵魂轨迹（美）	ARPG	任天堂
10	★弧光之源3 瞳	SRPG	MMV
10	极限脱出 9小时9人9扇门	AVG	Spike
10	AGAIN FBI超心理搜查官	AVG	TECMO
17	迷你四驱车DS	SLG	ROCKETCOMPANY
17	DECA SPORTA DS的10种运动!	SPT	HUDSON
17	冬之奏鸣曲DS	SLG	D3
17	家庭教师 最强家庭大战	ETC	TAKARA TOMY
17	战国时代Vol.1 主君传	ACT	TASUKE
17	战国时代Vol.2 军师传	ACT	TASUKE
17	战国时代Vol.3 猛将传	ACT	TASUKE
22	莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士	RPG	Gust
23	★塞尔达传说 灵魂轨迹（大地的气笛）（日）	ARPG	任天堂
24	萌萌2次大战略2 chu 大和抚子	SLG	system alpha
24	超恐怖故事DS 青之章	AVG	Alchemist
24	PostPet DS	ETC	MMV
2010年1月			
14	高桥书店监修 SPI完美问题集DS 2011年度版	ETC	元气
14	最后的冬天 真夜中的约定	AVG	任天堂
21	真战国天下统一 群雄的争乱	SLG	system alpha
28	★勇者斗恶龙6 幻之大地	RPG	SQUARE-ENIX
28	将棋世界 激指DS	PUZ	每日通信
2010年2月			
4	山川出版社监修 详说世界史 小辞典追加版	ETC	NBGI
4	鲁邦三世 史上最大的头脑战	AVG	NBGI
11	猜谜魔法学园 双时空石	AVG	KONAMI
11	龙珠DS2 突击！红绸军	ACT	NBGI
18	三国志DS3	SLG	KOEI-TECMO

PSP Playstation Portable			
12月			
3	★心跳回忆4	SLG	KONAMI
3	★机战战士高达 高达VS高达 NEST PLUS	ACT	NBGI
3	★梦幻之星 携带版2	ARPG	SEGA
3	★小小大星球（日）	ETC	SCE
3	战国BASARA 战斗英雄（Best版）	ACT	CAPCOM
3	叛逆的鲁鲁修 失去的色彩（Best版）	AVG	NBGI
10	★英雄传说 空之轨迹超值版	RPG	FALCOM
10	★风云新撰组 幕末传 携带版	ACT	FromSoftware
10	世界足球 实况胜利11人 2010	SPT	KONAMI
10	大空军	SLG	GAE
10	死神 灵魂嘉年华2	ACT	NBGI
10	火影忍者疾风传 究极觉醒3	FTG	NBGI
10	欢迎来到羊村 便携版	ETC	Success
10	啪嗒　　（Best版）	ETC	SCE
10	★R-TYPE 战略版 2 苦涩巧克力作战	SLG	IREM
17	秋之回忆 选择版	AVG	5PB
17	秋之回忆 2nd 选择版	AVG	5PB
17	秋之回忆 然后	AVG	5PB
17	秋之回忆 那时的胶卷	AVG	5PB
17	秋之回忆 收藏盒	AVG	5PB
17	★女王之刃 螺旋混沌	SRPG	NBGI
17	★女王之刃 螺旋混沌 激斗包	SRPG	NBGI
17	萌萌2次大战略2 Chu	SLG	system alpha
17	奈落之城 PORTABLE 一柳和第二次受难	AVG	日本一
17	F1 2009	RAC	CODEMASTERS
23	★刺客信条 血缘	ACT	Ubisoft
23	合金弹头XX	STG	SNK PLAYMORE
23	★真三国无双5 帝国	SLG	KOEI-TECMO
24	幸运星 网络偶像大师	AVG	角川书店
24	幸运星 网络偶像大师 DX包	AVG	角川书店
24	11 EYES OR CROSSOVER	AVG	5PB
24	水之旋律	AVG	CYBERFRONT
2010年1月			
14	★剑斗士 起源	ACT	Acquire
14	★铁拳6（日）	FTG	NBGI
21	★战场女武神2 加利亚王立士官学校	SLG	SEGA
28	★不可思议的迷宫 风来的西林3 便携版	ARPG	SPIKE

PS3/360 「最终幻想13」本年度最值得期待之作！

本作已经无需再说明了，书刊长久以来也都是重点照顾的对象，结稿前随着最终PV的公布，最后一个也就是香草的契约召唤兽——赫克顿盖尔，也浮出水面。赫克顿盖尔是希腊神话中的千手巨人，也是很多其他游戏的常客，特别是《女神转生》。而作为本系列其早在FF3中的暗黑洞窟中就以BOSS的身份登场过了，忘了的话查一查吧。

↑赫克顿盖尔是希腊神话中的千手巨人，当然，在本系列中也曾有做BOSS的案底……

Wii 「圣恩传说」新作 集系列之大成降临Wii

因辉石而兴盛的艾菲尼亚，本作是是描述主角阿斯贝尔等人在该世界中经历着不同的动乱命运的RPG，也是传说系列的次世代第三作，Wii平台的第一作。主角在童年时期邂逅了一个丧失记忆的少女，并且替她起名为苏菲。他们在同一时间和前来造访的理查成为好朋友。于是，三人便在兰特后山的树上刻下了自己的名字……

↑他们和前来造访的理查成为好朋友。于是，三人便在兰特后山的树上刻下了自己的名字。

DS 「赛尔达传说 灵魂轨迹」新作蓄力多年后再次降临

本作是《赛尔达传说 幻影沙漏》的正统续作，承继了GC版《赛尔达传说 风之韵》的Q版卡通风格造型，可爱的少年林克将驾驶蒸汽火车奔驶于纵横交错的轨道上，展开全新的冒险。赛尔达公主搭乘林克的火车时不幸被敌人掳走，为了打败敌人，林克再次踏上了冒险的旅程，并通过附身来操控徘徊于迷宫中的盔甲武士及各种敌人。本作是年末DS上的主打作品，值得每个DS玩家去投入，在此推荐。

PSP 「R-TYPE 战略版2 苦涩巧克力作战」

IREM公司旗下的著名飞行射击游戏《R-TYPE》曾于08年5月推出PSP平台战略版游戏，新作《R-TYPE 战略版2苦涩巧克力作战》的发售日经过延期后终于敲定在12月10日发售。将在前作基础上对大幅强化，登场机体将会是前作的两倍、3D战斗动画强化、另外搭配全新的通讯对战技能、场景、战术、副官角色等新元素，公开的副官候补除了本次公开的克劳德之外还有4人。他们每一个都将在各个任务中登场，总之本作值得SLG玩家一试。

「我是传奇！I Am Legend」

上期为大家讲述了电视游戏机诞生之前的一些相关的概念，以及最早期的的电子游戏、《双人网球》的来历。在本期中、将会为大家重点介绍的则是电视游戏诞生之前的原始游戏、《太空战争！》。虽然当时的技术十分落后，但从游戏性上来说，这款粗糙的游戏并不比现在的游戏差到哪去，因为，它同样让当时的玩家们感受到了快乐。

□文/零羽

太空战争！

1961年夏天，史提夫“蛞蝓”罗素（Steve “Slug” Russell）以及一些朋友正苦思要如何展示安装于麻省理工学院（MAT）的新PDP-1电脑。当时，大部分的电脑都是透过打孔卡或纸带的方式输入及输出资料，PDP-1则因为拥有显示器而备受瞩目。

曾经参与《太空战争！》点子构想的J.M.葛瑞兹（J.M.Graetz），在1981年《创新电脑杂志》的一篇文章中，提到他们当时有以下三个结论：1.它应该尽可能地展现电脑的能力，并将那些能力发挥至极限。2.在固定的构架中，它要十分有趣，也就是说，每次执行的结果都应该不相同。3.它应该能以生动的方式使观众感到有趣——简单的说，它应该就是个游戏。

和席根波森使用电子电路板、而非电脑设计的《双人网球》相比较之下，受到E.E“医生”史密斯（E.E. “Doc” Smith）的《透镜人》（The Lensman）和《云雀》（Skylark）两本小说而获得启发的《太空战争！》是第一套真正的电脑游戏，同时也是经典的游戏设计范例，至今玩起来还是相当有趣。1962年，游戏程式被输入PDP-1电脑中，在数年内，该游戏程式已被散布至全国各大校园内。就历史时空而言，更重要的，在电子游戏史上，《太空战争！》激起了无数影响深远的涟漪。有许多人最初的游戏感动就是受到了《太空战争！》的影响，包括了Atari的创办人诺兰?布西奈尔（Nolan Bushnell）以及SSI的创办人约尔?毕令兹（Joel Billings）。

在《太空战争！》中，两艘B级电影风格的太空船（分别为“楔形船”Wedge和“针形船”Needle，因为其中一艘船的形状像支胖雪茄，而另一艘船看起来则像是根细长的管子）在电脑演算成的宇宙空间中进行战斗。玩家可以扳动摇杆改变太空船的行进方向，而船舰则会做出类似无重力状态下飞行的动作，如同20年后的投币式大型游戏机和Atari2600型电脑上的游戏《陨石大战》（Asteroids）一样。每艘太空船都可以发射31枚鱼雷，这些鱼雷将以朝另一艘太空船方向移动的亮点表示。如果亮点与另一艘太空船的轮廓交会，它就会发生“爆炸”，而该船舰则会消失。当时并没有粒子效果和立体声音效来呈现爆炸场面，另一艘船舰只会简单地消失，并以四散的光点代表被摧毁的船舰残骸。

早在1962年，程式设计师便已发现必须在真实度和可玩性之间取得平衡。彼得·山逊（Peter Samson）觉得罗素最初以随机点产生的星图并不恰当。他使用了星图集，以实际的银河系设计星图，最低星等定位五等星，并称之为“昂贵的星象仪”。另一名学生则加入了重力影响。还有一名学生加入了超空间跳跃功能，还做了华丽的轨迹图显示太空船离开星系时的位置。超空间跳跃的问题在于谁都不知道船舰会在哪里出现，如果船舰出现的位置太靠近恒星，而且无法逃脱重力的牵引，那么该船舰就会面临被烤焦的命运。后来，“蛞蝓”（注）亲自将鱼雷调整的较不准确，但玩家对这项调整的风评却十分不佳，他们喜欢准确又可靠的鱼雷。罗素所做的调整，远远的超越了玩家的水平，因此才无法获得玩家的认同。

《太空战争！》在电子游戏史上树立了非常重要的里程碑，并且直接地影响了后来几位伟大的先驱。它至今仍是游戏中的瑰宝。

↑据说这是当初用来设计《太空战争！》的PDP-1，现在被安置于加州山景城（Mountain View）的莫费菲德（Moffet Field）的电脑历史博物馆（Computer History Museum）中。

鲁希尔·迪玛利亚的回忆录

在60年代末、70年代初，当我在史丹佛大学学生会（Standford University Student Union）闲逛时，我无意中发现了现实生活中最贴近科幻小说的一部机器。那是一部电子游戏机！但它并不是当时流行的弹珠台。它只有一个电视般的荧幕和几个按键。事实上，它就是《太空战争！》，只不过，原来的摇杆已经被按键所取代了。它做了一些的改良，包括恒星/无恒星以及负/正重力（或是在没有恒星的情况下是无重力）的选择。

↑《银河大战》（Galaxy War）是《太空战争！》的其中一个版本，于70年代初期出现在史丹佛大学校园内，或许是最早的投币式大型游戏机。早在《电脑太空大战（Computer Space）和《乒乓》（Pong）出现之前，就可能已经公开展示并作为商业用途了。另外，本图中的《银河大战》并不是最初的原始版本。

暑假开始时，我和朋友史蒂芬玩《太空战争！》时没有人会打扰我们。然而，在暑假快结束的时候，机器四周却围满了观众，墙上还高挂了一台卫星荧幕，好让人们都能够看到游戏的进行过程。真希望我当时能体会到诺兰·布西奈尔在犹他大学（University of Uath）看到同样游戏时的领悟。它代表着一个新纪元的开始！

在电视上玩游戏!?

现今，许多人都会认为电视机是用来玩游戏的，对吧？然而，在电视机刚刚诞生的初期，极少有人能够认同这一观点。但有一位名叫拉夫?拜尔（Ralph Baer）的工程师则不然。拜尔是一名实践派的发明家，并且认为游戏和电视是为彼此而生的，他后来被世人公认为“视讯游戏之父”。

从第二次世界大战的陆军情报局（Army Intellingence）退伍后，拜尔取得了电视工程专业的相关文凭。他的目标是建造电视讯号接收器。1951年时，他在乐罗（Loral）公司工作，然后进入了一家小型的军用器材承包公司工作。他所负责的项目是建造“全世界最棒的电视机”。早在当时，拜尔便已经在构想将游戏机与电视机相互结合的点子了。

“在那里（乐罗）工作的时候，我曾提议说我们应该加入一些更加新奇的特色，具体的举个例子说，将电视机与游戏机结合到一起！但是，正如我所意料的一样，我的提案被上司彻底否决了，而这个具有突破性的构想，也只能是就此打住。”——拉夫·拜尔

直到15年之后，拜尔才开始认真地思考这个构想。一直到了1966年时，拜尔仍然是唯一一个从事这方面研究的人。当时，他替另一家军事承包商、桑德斯联合公司（Sanders Associates,inc）工作，他在纽约的公交车站等车时，随手写下了一些草稿，然后再19966年的9月1日，他写下了长达4页的电视游戏机企划的草稿。5天之后，拜尔便完成了他所提倡的电视游戏机的系统草图。

首要的工作是让画面上出现一些东西。拜尔早期的决定之一是透过天线进行输入（当时唯一的方式）的方式来传送信号，并且使用频道3和频道4，这些频道至今仍被人们作为连接电视游戏机的专业频道而使用。

拜尔后来邀请鲍伯·柴伯雷（Bob Tremblay）加入他的计划，柴伯雷建造了一个能够在荧幕上产生两个可移动的光点的真空管装置。

下期预告：画面异常简单的《太空战争!》、《电脑太空大战》赢得了当时玩家们的一致认可。紧接着拉夫?拜尔大师便正式施行了电脑游戏到电视游戏的转变计划。像《狐狸与猎犬》、《乒乓球》这样的初级的射击、对战类电视游戏由此诞生。具体内容，请大家期待下期吧。

学生口号 就没有我们回答不了的问题

期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。

□责编/能量块

本期问题：任天堂会不会出高清主机
本期问题策划：山西大同 林颖志

不掺和，不参与，不感兴趣 BY:风林

该出了，别再装蒜了。大平板都普及得差不多了，我倒要看看任天堂还有个什么理由不出HD主机。因此在我找不出理由的情况下，任天堂“不掺和，不参与，不感兴趣”的说辞是不能成立的，也因此我认为，明年任天堂会在九十月份推出一台有着高清画质的游戏平台。

在这里顺便胡诌一下：比较于微软和索尼的、可能在明年发布的新主机，在性能上，任天堂的机器将会是提升最大的，因为有Wii这个渣性能在这里充当着下限。所以Wii2达到PS3再高一点点的水平，是完全应该的。这提升的幅度比起Wii至少是十倍以上。而微软和索尼这边，想要做出大的提升可能性就不大了。参考同期PC硬件的水准，PS3和360在明年能给出的答卷范围不超过目前AMD顶级显卡HD5970，或是比年初NVIDIA的GT300高一些有限，这样一个程度。所以，就纯硬件性能来说，Wii2肯定是最弱的一个，画面也不用大指望。而微软和索尼就恰恰值得期待一下。

所以，我们绝对可以指望在明年底或后年初玩到一台画面效果达到PS3或XBOX360、甚至比他们都高一点点的主机，同时伴随着大量的硬件周边，以健康为目的，以体感为中心，以高清为卖点。当然，任天堂总不会就这么搬出一个没啥新意的玩意来接Wii的班儿，新的体感技术或是游戏将是新主机成功与否的关键，至少没人会把新主机兼容Wii的游戏来当回事儿。人们要的就是新技术，新鲜感，新体验。

我也相信，任天堂能够办到。

面包和高清都会有的 BY:北斗

几个月前，网上纷纷传言Wii即将降价，任天堂说“打死也不降价”，然后，Wii就降价了。几个月后，网上纷纷传言Wii要出高清，任天堂说“打死也不高清”，然后……

从任天堂的家用机历史来看，我们会发现其性能低于或是与对手持平的两台主机：FC和SFC都获得了成功；而其特别追求性能的两台主机：N64和GC都是下场惨淡。这个定律，在Wii和掌机NDS上看上去似乎也适用，但是，它们有质的不同。FC和SFC的胜利是凭借游戏，而Wii的领先则是凭借创意。创意这个东西，很容易大红大紫，但是其同样有着新鲜劲过后难以持续的弱点。Wii现在的销量走势，就是个明显的佐证。

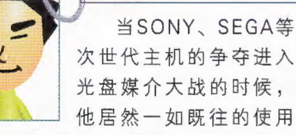
Wii要将势头保持下去，就必须有别的手段。《Wii Music》不行、Wii Motionplus也不够，何况两位对手也推出了各自的体感，Wii的特色已经不那么明显，怎么办？高清。

任天堂推出高清机势在必行，它不是不做，而是要等市场成熟了再做。让对手去开拓市场，自己再坐享其成。创意打江山，辅之高清以守江山，这就是任天堂的如意算盘。

体感逼老任出高清 BY:翅膀

按说老任单凭体感就能吃遍天下，根本就不用理会另两家的高清竞争，不过现在情况不同了，微软和索尼先后搞出了体感设备，前者是Nalal，后者是魔法棒，一次又一次的高调宣传把玩家的胃口吊得高高的，大有蓄势待发准备一泄千里之势。无论哪样，技术上和可以实现的东西都比Wii高出不止一个等级，老任在这种情况下如果还无动于衷的话，那真是要坐吃等死了。比自己更强悍的体感，加上原本就具有的高清优势，老任拿什么来对抗？唯有求新求变，把雪藏已久的高清技术拿出来，推出“强化型Wii”，或是“Wii LL”什么的，以老任的技术在高清基础上运作自己的体感肯定不会比另两家差，高清谁不会玩，咱聪哥一句话的事，玩体感，小软小索你们还嫩点。

当然，不排除老任再拿出什么前卫另类玩意的可能性，以老任的作风，他们更像与对手打“不默契球”的样子，您跟风体感，我出更另类的，您就又过时了，这似乎更像老任干的事。

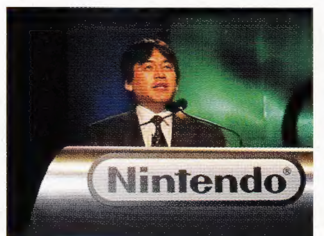


“天然呆”注定慢别人一拍 BY:蔬菜汁

当SONY、SEGA等次世代主机的争夺进入光盘媒介大战的时候，他居然一如既往的使用“卡带”媒介；大家都瞄向高清市场这块肥肉的当口，他却不着急跟风，显得格外鹤立鸡群。任天堂的种种举动，真是羊群里出骆驼。不过话说回来，现在业绩最好的大家都心知肚明是谁吧？没错，就是这个走在最后边，表面上傻乎乎心里却一直在打着如意算盘，“你们都去踩耙耙雷吧，咱走后面慢慢来的说，反正现在着急的是你们的说，大爷我静观其变，以不变应万变的说。”大家心里都明镜似的，他（任）傻吗？有了以前的诸多教训，用一句俗语来形容，现在的他（任）真是如果长了毛儿比猴都精。不过，话说回来，日本的经济目前依然毫不乐观，也许，现在行动不是最好的时机，也许，一肚子坏水的他（任）还在寻思着别的歪点子。商场如战场，生存是第一位，赚钱是第二位，所以，蔬菜坚定的认为，目前的任天堂还是会坐等一段时间，“推出高清什么的”这么大的动作，应该不会说来就来的，谁管你真呆还是假呆啊，你就尽管呆下去吧，没什么不好的。

它敢不出么？ BY:桔梗

其实最近关于任天堂出新主机的传闻一直是有，也基本没断过，而且官方虽然没有明确静态，但也在个别场合下提到过几次。反正无论是家用机还是掌机，以目前情况来说，大概会在明年提及到新主机的具体情况，家用机方面如果再不高清，那老任真是自寻死路了，如果说Wii刚面市的那几年的高清设备还不太普及的话，那么这两年已经逐渐体现出规模来了。而且还要提一句的就是，都说老任没什么技术，也许确实是在高清方面没什么技术，但最普通的一个卖5万就能回本的游戏他能卖到按千万来计算的销量，挣的钱怕是最多的，这么强的财力，就算买也能买到一些技术了，只是人家现在人家没往那方面发力而已，但不代表人家就一定不具备那种条件。



再有就是掌机，听说新掌机要彻底终结卡带时代而采用3G下载，并声明会与苹果那种收费方式区别开来。不过我想无论怎样进化，关于触摸操作这一点任天堂恐怕不会轻易放弃。至于其他方面，不管怎么说，现在也并没有什么实质的东西公布，还是耐心等到明年有点眉目时再议吧……

FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII